

UNIVERSIDAD NACIONAL “HERMILIO VALDIZÁN”
FACULTAD DE INGENIERÍA CIVIL Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA
CARRERA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA



**MUSEO DEL FUTURO COMO RECURSO INNOVADOR TURÍSTICO
CULTURAL DE LA REGIÓN HUÁNUCO 2021**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Diseño Arquitectónico

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE ARQUITECTO

TESISTA:

Bach. Arq. LOREÑA MEDRANO EDWING

ASESOR:

Dr. Arq. GOICOCHEA VARGAS VÍCTOR MANUEL

HUÁNUCO – PERÚ

2022

DEDICATORIA

La presente investigación está dedicado a mis padres quienes participaron en mi formación para llegar a estas instancias y a mi familia por su incondicional apoyo que me brindan a diario para lograr y llegar a la meta trazada.

Edwing Loreña M.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por guiar mis pasos y mantenerme perseverante en alcance de mis objetivos.

Al Dr. Arq. Ricardo Sánchez Murrugarra y Arq. Cisa Rosario Ramon por brindarme su apoyo absoluto, comprometida y de entera confianza en el desarrollo de mí de tesis.

Y a todos los que me han apoyado hasta el final, en especial a mi familia por siempre estar conmigo.

Gracias.

RESUMEN

La presente investigación tiene la finalidad principal desarrollar un Museo del futuro que permita contribuir en el aumento de la demanda turística en la región Huánuco.

Por tanto, también desarrolla un marco teórico e información adicional que permite tener un panorama general sobre la problemática del lugar, también existen estudios similares a nuestro objetivo, la premisa de definir los museos y las necesidades turísticas y culturales. El proyecto de desarrollo de un Museo del futuro, ubicado en la región Huánuco, se da por el estudio realizado en la región, y tomando en cuenta la problemática principal por la presencia de deficiencias en los servicios y deficiencia en la interacción de los museos existentes con sus visitantes en la región, también la presencia de museos con una infraestructura desfazado en algunos casos estos no ha sido diseñado con la finalidad de un museo solo ha sido adaptado, porque necesita un lugar que pueda almacenar los restos arqueológicos encontrados, mostrar y dar a conocer nuestro recursos turísticos y culturales, a la vez interactuar con todas ellas . Con el museo del futuro de busca obtener un lugar para poder albergar los restos arqueológicos de su cultura, difundirla con apoyo de la tecnología tanto en su infraestructura como en sus equipos a utilizar en las exposiciones, muestras y volverlo así una región más visitada y concurrido.

El Museo del futuro se desarrolla dentro de la región de Huánuco, y se concibe a raíz de las deficiencias presentadas en los museos, así como la necesidad de promover y potenciar el turismo y expresar la cultura huanuqueña a través de una arquitectura innovadora.

Palabra clave: Museo, innovación, turismo, cultura.

SUMMARY

The main purpose of this research is to develop a Museum of the future that will contribute to the increase in tourist demand in the Huánuco region.

Therefore, it also develops a theoretical framework and additional information that allows us to have a general overview of the problems of the place, there are also studies similar to our objective, the premise of defining museums and tourist and cultural needs. The development project of a Museum of the future, located in the Huánuco region, is given by the study carried out in the region, and taking into account the main problem due to the presence of deficiencies in the services and deficiency in the interaction of the existing museums. with its visitors in the region, also the presence of museums with an outdated infrastructure in some cases these have not been designed with the purpose of a museum, they have only been adapted, because they need a place that can store the archaeological remains found, show and give to know our tourist and cultural resources, at the same time interact with all of them. With the museum of the future, it seeks to obtain a place to house the archaeological remains of its culture, spread it with the support of technology both in its infrastructure and in its equipment to be used in exhibitions, samples and thus make it a more visited and crowded region.

The Museum of the Future is developed within the Huánuco region, and is conceived as a result of the deficiencies presented in the museums, as well as the need to promote and enhance tourism and express the Huánuco culture through innovative architecture.

Key word: Museum, innovation, tourism, culture.

ÍNDICE

DEDICATORIA	I
AGRADECIMIENTO	II
RESUMEN	III
SUMMARY	IV
INTRODUCCIÓN	IX
CAPITULO I: PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	1
1.1 FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 2	
<i>1.2.1 Problema General</i>	<i>2</i>
<i>1.2.2 Problemas Específicos</i>	<i>2</i>
1.3 FORMULACIÓN DE OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS	2
<i>1.3.1 Objetivo General</i>	<i>2</i>
<i>1.3.2 Objetivos específicos</i>	<i>2</i>
1.4 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	3
<i>1.4.1 Justificación De La Investigación</i>	<i>3</i>
<i>1.4.2 Importancia De La Investigación.....</i>	<i>4</i>
1.5 LIMITACIONES Y DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	5

1.5.1	<i>Limitaciones</i>	5
1.5.2	<i>Delimitaciones</i>	5
1.6	FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS GENERALES Y ESPECIFICAS.....	6
1.6.1	<i>Hipótesis General</i>	6
1.6.2	<i>Hipótesis Específicos</i>	6
1.7	VARIABLES.....	7
-	<i>VARIABLE INDEPENDIENTE</i>	7
1.8	DEFINICIÓN TEÓRICA Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	7
	CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	8
2.1	ANTECEDENTES	8
2.1.1	<i>Internacionales</i>	8
2.1.2	<i>Antecedentes Nacionales</i>	11
2.2	BASES TEÓRICAS	12
2.2.1	<i>Museo del futuro</i>	12
2.2.2	<i>Tecnología en los museos</i>	14
2.2.3	<i>Arquitectura del futuro</i>	15
2.2.4	<i>Turismo Cultural</i>	16
2.3	BASES CONCEPTUALES.....	18
2.3.1	<i>Museo</i>	18
2.3.2	<i>Innovación</i>	18
2.3.3	<i>Tecnología</i>	19
2.3.4	<i>Turismo</i>	19

2.3.5	<i>Cultura</i>	20
2.3.6	<i>Turismo Cultural</i>	20
CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO		21
3.1	ÁMBITO	21
3.2	POBLACIÓN	21
3.3	MUESTRA.....	22
3.3.1	<i>Criterio de Exclusión:</i>	22
3.3.2	<i>Criterio de Inclusión:</i>	22
3.4	NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	23
3.4.1	<i>Tipo de investigación</i>	23
3.4.2	<i>Nivel De Investigación</i>	23
3.5	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	23
3.6	MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	24
3.6.1	<i>Técnicas</i>	24
3.6.2	<i>Instrumentos</i>	25
3.7	VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO	25
3.8	PROCEDIMIENTO	25
3.9	TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	26
3.10	CONSIDERACIONES ÉTICAS	26
CAPITULO IV: RESULTADOS.....		27
CAPITULO V: DISCUSIÓN		54
CONCLUSIONES		55
RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS		56
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		57

ANEXOS 01.....	59
MATRIZ DE CONSISTENCIA	59
ANEXO 02.....	60
INSTRUMENTOS DIRIGIDOS AL PROFESIONAL.....	60
ANEXO 03.....	64
INSTRUMENTO DIRIGIDO A LA POBLACIÓN TURÍSTICA	64
ANEXO 04.....	68
VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR LOS JUECES	68

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la tecnología y su aplicación en distintos campos tales como en lo educativo, laboral, económico, social y entre otros está creciendo de forma acelerada, puesto que “con el paso de los años la tecnología se convirtió en una herramienta fundamental en la vida de todo ser humano” (Fernández & González, 2019).

Pues los museos no son ajenos a ello, en muchos museos del mundo han empezado con la implementación de la tecnología tanto en su infraestructura, funcionamiento espacial, servicios y actividades dándole carácter de recurso turístico cultural innovador.

En el museo del futuro se concibe la aplicación de las alternativas para una arquitectura innovador mediante la inmersión de la tecnología como la impresión 3D en el proceso de construcción de infraestructura y arquitectura, drones empleados en la construcción, métodos BIM, realidad virtual aplicada a la arquitectura y también arquitectura Robótica mostrando así a los visitantes una forma de interactividad de experiencias nueva y única con el museo.

Para atraer la atención y el interés de los visitantes hacia el museo del futuro, se apoya en la aplicación de la tecnología como un recurso innovador, turístico y cultural para la región Huánuco.

El museo del futuro tiene como finalidad mostrar a los visitantes una nueva realidad de cómo será el futuro y los cambios que conlleva a la forma de nuestras nuevas maneras de vivir, expresar y mostrar nuestras experiencias y sin olvidar de dónde venimos, donde estamos y hacia dónde vamos, y la base de ello radica en la tecnología pues las nuevas formas de expresar y mostrar a base de la tecnología será una experiencia única para los visitantes

CAPITULO I: PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La innovación por medio de la tecnología en el mundo está evolucionando de forma acelerado la cual está siendo aplicados en todos los campos, los museos no son ajeno a ello, pues en el mundo la aplicación de recursos y dispositivos tecnológicos como forma de innovar dichos centros cada vez se hacen más notorios. Si bien es cierto que en el Perú existen 56 museos registrados según el Sistema Nacional De Museos, pero la deficiencia en cuanto a servicios e infraestructura innovadora se presentan en muchos de ellos haciéndolos poco atractivos e interesantes para los turistas.

En el Perú el uso de dispositivos tecnológicos como recurso dentro del museo recién se están implementando en algunos museos, pero solo en el uso dentro de sus actividades de exposición más no en su infraestructura.

Huánuco no es ajeno a ello porque también no cuenta con un museo innovador por el contrario posee solo museos cuyas infraestructuras son diseños arquitectónicos antiguos desfazados las cuales solo están dedicadas a brindar los servicios de exposición, exhibición y conservación de algunos objetos relacionados con la historia de Huánuco.

La ausencia de espacios adecuados para una serie de actividades que los visitantes realizan como buscar información, interacción, espacios de exhibición y exposición de una forma interactiva, el servicio de actividades limitados, la falta de modernización e innovación en algunos casos causa desinterés en el turista y demás visitantes hacia los museos existentes.

Huánuco cuenta con una gran variedad de recursos históricos, turísticos y culturales para ser mostrada, pero presenta deficiencia para su difusión e impulsión de dichos recursos.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.2.1 Problema General

-) ¿Cómo será la propuesta de un museo del futuro como recurso innovador turístico cultural de la región Huánuco 2021?

1.2.2 Problemas Específicos

-) ¿Qué espacios arquitectónicos debe tener el museo del futuro para el desarrollo de actividades turísticos culturales de la región Huánuco?
-) ¿Cuáles son las nuevas innovaciones tecnológicas que se debe considerar en el diseño de un museo del futuro?
-) ¿De qué manera se aprovechará las oportunidades que ofrece los dispositivos digitales en el museo del futuro de la región Huánuco?

1.3 FORMULACIÓN DE OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

1.3.1 Objetivo General

-) Proponer un museo del futuro como recurso innovador turístico cultural de la región Huánuco 2021.

1.3.2 Objetivos específicos

-) Determinar los espacios arquitectónicos que debe tener el museo del futuro para el desarrollo de actividades turísticos culturales de la región Huánuco.

-) Determinar las nuevas innovaciones tecnológicas que se debe considerar en el diseño un museo del futuro.
-) Identificar las oportunidades que ofrece los dispositivos digitales en el museo del futuro de la región Huánuco.

1.4 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

1.4.1 Justificación De La Investigación

La presente investigación busca desarrollar un museo del futuro que permitirá contribuir en el desarrollo turístico cultural de la región Huánuco promoviendo actividades sociales, turísticas y culturales a través de la tecnología aplicado en el museo en todos los aspectos y campos que conlleva dicho museo del futuro con la cual se atraerá más a turistas que visiten la región.

Permitiendo una mejor interactividad con los usuarios, mediante la aplicación de tecnología en los diversos campos que conlleva el museo del futuro haciéndolo innovador e interesante, despertando así mayor interés en los visitantes.

El museo del futuro tendrá una infraestructura futurista que producirá un impacto del concepto y visión de museo en los visitantes, proporcionando a los concurrentes la interacción mediante la integración de espacios abiertos y cerrados, ambientes donde la población visitante pueda desarrollar diversas actividades de una forma interactiva y didáctica y pueda vivir el pasado, el presente y futuro con la ayuda de la tecnología.

1.4.2 Importancia De La Investigación

Esta investigación es importante porque se basa en un tema poco investigado, en la etapa de propuesta se indican todos los pasos necesarios para un proyecto de museo del futuro en la cual se toman antecedentes concernientes a proyectos ya edificados, y de normas como: Reglamento Nacional de Edificaciones, también el desarrollo del proyecto será útil como material metodológico de consulta para futuras indagaciones por va a generar nuevos cocimientos, nuevas técnicas, nuevos procedimientos, nuevos descubrimientos y nuevas propuestas.

¿Por qué se investiga?

El argumento para realizar este estudio se debe a la falta de interés en proponer el desarrollo de un museo del futuro con un marco adecuado de entrega e integración del turismo cultural para una zona necesitada, en la que se desarrolla el proyecto en cuanto a espacios interactivos propuestos, se trata de un problema administrativo ocasionado por la falta de visibilidad para brindar servicios para el aprovechamiento de la región.

¿Para qué se investiga?

Este estudio se realiza para impulsar el desarrollo del turismo cultural en Huánuco a través del proyecto de un museo del futuro y cada componente previsto y así diseñado contará con equipamiento, elementos y con áreas que sirvan como medio de con el museo por medio de la tecnología generando una simbiosis entre medios de recursos turísticos cultural, los visitantes y la sociedad.

¿Será necesario la investigación?

Este estudio es necesario porque pretende abordar el desarrollo del diseño de un museo en el marco turístico cultural, con el fin de incrementar el flujo de turistas en la región y que les permita visualizar, difundir y promover el patrimonio cultural de nuestros recursos turísticos. y nuestra cultura.

1.5 LIMITACIONES Y DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1 *Limitaciones*

Este estudio está dentro de los límites del desarrollo del diseño arquitectónico la cual llegara solamente a dar carácter a la hipótesis. También por la carencia de antecedentes locales dado que las tesis existentes no se han desarrollado basados en el tema.

1.5.2 *Delimitaciones*

-) **Delimitación geográfica y de lugar.** - Se propone que el proyecto de investigación se desarrolle en la margen izquierda del río Huallaga, 9 km al sur de la ciudad de Huánuco, en la región de Huánuco, accesible a la zona de estudio por la carretera central.
-) **Delimitación poblacional.** - La población será objeto de estudio para establecer la cantidad de usuarios que para el proyecto de investigación serán residentes y visitantes de la región Huánuco.
-) **Delimitación Espacial.** - El diseño y propuesta del proyecto de investigación Museo del Futuro tendrá una superficie mínima de 1200 metros cuadrados.

-) **Delimitación Temporal.** - El tiempo dedicado a la recolección de datos e información y desarrollo de la propuesta se llevará a cabo de acuerdo con la disposición pertinente de las Reglas de la FICA.
-) **Delimitación Económica.** - La propuesta se desarrollará a nivel de proyecto arquitectónico, por lo que cubrirá el costo total de desarrollo del proyecto

1.6 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS GENERALES Y ESPECIFICAS

1.6.1 Hipótesis General

-) El desarrollo de un museo del futuro es un recurso innovador turístico cultural de la región Huánuco 2021.

1.6.2 Hipótesis Específicos

-) Los espacios arquitectónicos que tendrá el museo del futuro permitirán el desarrollo de actividades turísticos cultural de la región Huánuco
-) Se determina las nuevas innovaciones tecnológicas a considerarse en el diseño de un museo del futuro.
-) Se identifican las oportunidades que ofrecen los dispositivos digitales en el museo del futuro de la región Huánuco.

1.7 VARIABLES

- **VARIABLE INDEPENDIENTE:** Museo Del Futuro

El Museo Del Futuro viene a ser la variable que se presume que afecta a la otra en los resultados.

- **VARIABLE DEPENDIENTE:** Recurso innovador turístico cultural

Recurso innovador turístico cultural es la variable dependiente. La variable dependiente no se manipula, pero se mide para ver el efecto de manipular la variable independiente sobre ella.

1.8 DEFINICIÓN TEÓRICA Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE 1	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL
MUSEO DEL FUTURO	El museo del futuro ha de ser más emocional; las personas podrán conectarse con él de diferentes maneras, y las dimensiones física y digital estarán cada vez más interconectadas, siendo las dos caras de la misma moneda, tanto para los visitantes como para el propio personal de estas instituciones. “Symbola Foundation – Museum of the Future, Mu.SA Project”. Museum of the Future. Insights and reflections from 10 international museums, 2016)	PROGRAMACIÓN ARQUITECTÓNICA	Se trata de una lista que identifica los componentes del sistema y sus requerimientos particulares. Para poder hacer un programa arquitectónico es importante revisar el estudio de áreas, necesidades espaciales, actividades, el mobiliario y la iluminación de los ambientes (Vitrubio, 2010).
		FORMA	La forma arquitectónica es el punto de contacto entre la masa y el espacio (...) La forma arquitectónica, la textura, el material, la modulación de luces y sombras, el color, todo combinado para transmitir la calidad o el espíritu que expresa claramente el espacio. (Edmund, 1974).
		GEOGRAFÍA	Ciencia que estudia la variación en la distribución de los fenómenos en la superficie terrestre (abióticos, bióticos y culturales), así como las relaciones del ambiente natural con los humanos, la química individual y el análisis de regiones en la superficie terrestre. (Puyol, 1992: 19).

Fuente: Elaboración propia.

VARIABLE 2	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL
RECURSO INNOVADOR TURÍSTICO CULTURAL	El turismo cultural se ha ido posicionando poco a poco como uno de los segmentos más desarrollados en el universo turístico mundial (Rypkema, D. et al, 2011). Este tipo de recurso es mobiliario/inmuebles, paisajes, e incluso patrimonio cultural inmaterial (música, folclore, etc.) y representa el recurso básico de los llamados destinos “patrimoniales” o recursos complementarios .de interés de otro tipo de destinos turísticos.	INNOVACIÓN TECNOLÓGICA	Según el primer estudio realizado en 1971 por la OCDE sobre esta cuestión, la innovación tecnológica debe "ser definida como la primera aplicación de la ciencia y tecnología en una nueva dirección y posterior éxito comercial " (OCDE, 1971, p. 11).
		DISPOSITIVOS DIGITALES	Un sistema digital es un conjunto de dispositivos que son destinados a la generación, transmisión, manejo, procesamiento y almacenamiento de señales digitales. (tecnología digital)
		TURISMO CULTURA	El movimiento de personas con fines esencialmente culturales, como estudios, representaciones artísticas, festivales y otros eventos culturales, visitas a lugares y monumentos, folclore, arte y peregrinación. (OMT, Organización Mundial del Turismo- señala al Turismo Cultural)

Fuente: Elaboración propia.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES

2.1.1 Internacionales

En la tesis titulada **Hacia Una Museografía 4.0 Diseño De Experiencias Inmersiva Con Dispositivos De Realidad Aumentada**, Ana Martí Testón, (2018)

La siguiente investigación tiene como objetivo principal: Desarrollar las bases conceptuales y metodológicas de una posible museografía 4.0, que permita desarrollar experiencias inmersivas que ayuden a los museos e instituciones culturales a hacer más accesibles, atractivas y comprensibles sus colecciones, para una amplia gama de usuarios y público objetivo.

Así mismo tiene como objetivos específicos:

- J Definir y desarrollar un marco teórico que nos ayude a establecer las bases conceptuales para desarrollar una museografía 4.0. Definiendo los antecedentes teóricos y los principios metodológicos para desarrollar la nueva disciplina que se utilizará en la creación de exposiciones inmersivas que utilicen la realidad aumentada.
- J Definir los requisitos para la creación de una museografía 4.0 con la que crear exposiciones virtuales y mixtas utilizando la tecnología digital. Determinando las especificaciones requeridas: especificando las necesidades de los visitantes y de los museos, los requisitos de escenarios virtuales, la mecánica del juego y la narración junto con los requisitos del sistema.
- J Analizar las distintas experiencias prácticas según su grado de adecuación a cada uno de los requisitos propuestos y proponer un camino futuro de investigación a seguir para validar los modelos experimentales en museos.

A continuación, la siguiente tesis concluye lo siguiente:

Desconocemos como serán exactamente los museos del futuro, pero sin duda las tecnologías de realidad aumentada, como las tratadas en esta tesis, tendrán un rol destacado para asegurar su supervivencia en un entorno mediático muy competitivo donde la sociedad busca cada vez experiencias de inmersivas, emotivas y personales

La reciente llegada de los nuevos dispositivos de AR de tipo “view through”, proponen determinadas ventajas y avances únicos que creemos mejoraran con creces las posibilidades de otros medios, como los de VR para ser utilizados como piedra angular de la comunicación de

las colecciones en los museos. Sin embargo, el camino todavía será largo puesto que tales dispositivos son todavía demasiado caros y están pendientes de mejoras que permitan aumentar su ergonomía, ángulo de visión, fidelidad de imagen y potencia de cálculo para ser cada vez más inteligentes e inmersivos.

Hemos descubiertos que la simbiosis de elementos reales y virtuales alumbran nuevas narrativas, donde lo virtual se superpone sobre lo real para aumentar su fuerza comunicativa y emocional. Por más allá de lo espectacular de la sensación holográfica obtenida con este tipo de dispositivos, lo realmente importante es que estos inauguran lo que podría ser un nuevo medio de comunicación en sí mismo. Sus características intrínsecas harán seguramente que, en un futuro próximo, comparemos su desarrollo con la evolución de otros medios como el cine o la televisión. (testòn, 2018, p. 318)

La aplicación de elementos virtuales en los museos pretende hacerlos más inmersivos e inteligentes, así testòn, (2018) concluye que este nuevo medio permitirá a las colecciones de los museos y sus objetos mantengan su rol central alrededor de sus características físicas sensibles, y son precisamente estos quienes motivan la creación de narrativas vinculadas al patrimonio. En este sentido, las técnicas descritas desde la museografía y la museología clásicas pueden ser aprovechadas para creación de estas nuevas narrativas, pero necesitamos integrar otras nuevas como, las de los videojuegos, que posibiliten una manera de operar con los datos digitales de una manera fácil y amena.

La imaginación compartida de un futuro de comunicación transparente con medios digitales ha comenzado a materializarse. Verificamos cuántos museos están experimentando con estos nuevos sistemas VR y AR, donde muchos de los deseos informados por el cine y las historias de ciencia ficción se hacen realidad.

2.1.2 *Antecedentes Nacionales*

En la tesis titulada “**Análisis arquitectónico para la propuesta de un equipamiento interactivo de ciencia y tecnología que promueva la divulgación e innovación en San Martín**”, Bach. Arq. Ramírez Amasifuén César, (2018) tiene como los siguientes objetivos tanto principal como específicos:

Objetivo General: Estudiar mediante el análisis arquitectónico la propuesta de un equipamiento interactivo de ciencia y tecnología, su importancia en el desarrollo socio-cultural y promover la divulgación e innovación en Tarapoto.

Objetivos Específicos:

-) Conocer las características y requerimientos de los espacios interactivos para el uso público.
-) Estudiar al usuario y su relación con el espacio y la actividad que realizan en él.
-) Proponer espacios interactivos que permitan el desarrollo de nuevas tendencias de aprendizaje, Para la popularización y divulgación.
-) Desarrollar un listado de espacios en relación con los centros interactivos.

Con relación a la metodología aplicada en la presente tesis “Análisis arquitectónico para la propuesta de un equipamiento interactivo de ciencia y tecnología que promueva la divulgación e innovación en San Martín” es un diseño no experimental, ya que el autor considera que este tipo de investigación implica observar términos de búsqueda sin la intervención del investigador.

En cuanto a los resultados obtenidos, la muestra obtenida en el presente censo es de 384 personas, en comparación con el porcentaje de la población. Trabajando al 95% de nivel de confianza y 5% de error. Los encuestados tenían entre 5 y 60 años de edad.

en la presente tesis “Análisis arquitectónico para la propuesta de un equipamiento interactivo de ciencia y tecnología que promueva la divulgación e innovación en San Martín” llega las siguientes conclusiones:

-) Se identificó a través del análisis arquitectónico de un centro interactivo de ciencia y tecnología, para ayudar a identificar los factores y espacios que impulsan la difusión e innovación de la ciencia y la tecnología en San Martín.
-) Mediante la aplicación de herramientas de recolección de datos, se ha determinado que aproximadamente el 82,5% de las muestras ciertamente necesitan equipos ciencia y tecnología interactivos para formar una sociedad, sabiendo que los equipos brindan a los usuarios: comunicación, cultura, educación y aprendizaje mutuo entre los usuarios.
-) Hoy, la provincia de San Martín carece de un equipamiento interactivo de ciencia y tecnología que estimule, motive y despierte el interés social, contribuyendo al desarrollo cultural de la provincia de San Martín.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 *Museo del futuro*

Los museos del futuro a diferencia de los anteriores siglos están empezando a mostrar su potencial con la incorporación de la tecnología digital. Pues ya no son vistos solo como sistemas cerrados como se los conocía. Pues para (EVE Museos e Innovación, 2018), “la

innovación digital proporciona la infraestructura que multiplica las oportunidades de intercambio, accesibilidad y participación”. En este sentido el concepto de museo se moderniza a raíz de la nueva cultura digital.

En este nuevo concepto de los museos del futuro, se debe tener en cuenta que los recintos deben de interactuar de forma simultánea y didáctica con sus visitantes como lo menciona (Casani, 2019) .

El público no es un mero receptor y las instituciones deben estar preparadas para ese diálogo que ya no solo incluye al creador, sino en mayor medida que antes, al receptor. Trabajamos para un público cada vez más amplio, a veces deslocalizado, al que debemos ofrecer espacios de encuentro, pero a la vez nutrir en el espacio digital.

Para (Nogales, 2019), Los museos del siglo XXI deben ser sensibles a la diversidad, abiertos y participativos, involucrando a todos los segmentos de la sociedad.

Para Cazaux (2019), los museos han cambiado de orientación, brindando una experiencia más interactiva, no lejos del propósito de conocer, es decir, los museos ya no son solo lugares de exhibición, almacenamiento y preservación del patrimonio, ahora están más cerca de la sociedad. Cabe señalar que estos nuevos enfoques cambian los roles tradicionales, ya que permiten que los visitantes se involucren más.

Por su parte, (EVE Museos e Innovación, 2018) señala que los museos del futuro necesitan ser más emocionales. Las personas podrán conectarse a él de diferentes maneras, y tanto para los visitantes como para el personal del museo, las dimensiones física y digital estarán cada vez más interconectadas, ambas caras de la misma moneda.

Además (Camarero, 2011) menciona que la innovación se ha convertido a los museos en una importante herramienta para que se adapten a los tremendos cambios que se han producido en las últimas décadas en el entorno en el que se desenvuelven.

2.2.2 Tecnología en los museos

En el artículo de (EVE museos e innovación, 2017) menciona que, desde la década de 1990, el espacio ha crecido exponencialmente gracias al escrutinio de la tecnología utilizada en el museo y nuevas formas de mejorar la comunicación. pública y estimulación, al mismo tiempo que ayuda a la expansión del valor social del patrimonio cultural.

Pues para Solano, (2012) las revoluciones tecnológicas de las últimas décadas han afectado a la producción, gestión, difusión y consumo de la cultura.

Y por otra parte en el artículo hace referencia también según el autor (San Martín, 2012) Los posibles usos de esta tecnología son infinitos. Por lo tanto, debe basarse en las características del museo y otros factores como el tamaño, organización, estructura, misión y la audiencia cultural activo.

Desde este punto de vista, es importante destacar las soluciones tecnológicas que se están utilizando actualmente en los museos, ya que muchos de ellos son multifuncionales y existen en diferentes niveles, por lo que las otras categorías tienen diferentes áreas.

A) **Tecnologías informativas y expositivas** que mejora el diseño de exposiciones y presentaciones de objetos principalmente durante las visitas: quioscos de información, guías inteligentes, pantallas interactivas, 3D, holografía, realidad virtual y aumentada y sitios web.

B) **Tecnologías que fomentan las actividades de comunicación**, especialmente antes y después de la visita, promueve una conexión cada vez más profunda entre el público y el museo.

2.2.3 *Arquitectura del futuro*

La arquitectura del futuro no pasa solo por la integración de la tecnología en este campo, sino que la arquitectura del futuro También se basa en recrear el hábitat natural humano es decir una relación directa de la arquitectura con la naturaleza pues esto es lo que nos menciona el autor en su artículo (Ochoa, 2010).

Puesto que, para los arquitectos del siglo XX, la arquitectura del futuro estuvo representada por las proezas de la construcción mecánica. Pero para el nuevo milenio, la arquitectura del futuro puede mantener una estrecha relación con la naturaleza y ayudar a frenar el declive de la ecología con soluciones inspiradas en la arquitectura tradicional.

Sin embargo, la arquitectura diseñada sobre la base de la naturaleza no es nueva, ya que los humanos no ven el entorno natural en la arquitectura, sino que solo retribuyen a los proveedores de materias primas.

En el artículo (ÁCRUX ARQUITECTURA, 2020) nos muestra las innovaciones vanguardistas que están transformando la actual arquitectura:

- 1. Impresión 3D en Arquitectura:** La posibilidad de impresión 3D no está más allá de la ciencia ficción, pero ya existe y revoluciona el campo de la arquitectura. Esta tecnología crea objetos y elementos de diferentes campos. Sin embargo, en el mundo de la edificación y la construcción, ha sido parte de proyectos que no requieren moldes y combinan diferentes materiales para completar diferentes

partes de la estructura. Así, gracias a una macro impresora y un modelo importado por computadora, el material resultante puede ser estratificado hasta formarlos.

- 2. Realidad Virtual aplicada a la Arquitectura:** Las diversas aplicaciones de la realidad virtual hacen de esta tecnología un nicho en las nuevas arquitecturas y, sobre todo, vale la pena enfatizar que esta nueva forma de diseño 3D permite a los arquitectos, clientes u otras partes interesadas del proyecto interactuar con el entorno en el que fueron creados. Mida o actualice los costos, desde cambiar las texturas y los colores de las paredes hasta cambiar la apariencia.
- 3. Arquitectura sostenible:** La necesidad de mejorar la sostenibilidad y lograr la eficiencia energética en edificios y otras infraestructuras se ha hecho realidad.

Es por ello que han nacido diversas herramientas de diseño bioclimático y simulación (sensores y materiales inteligentes, domótica, realidad virtual) con el objetivo de perseguir la protección del medio ambiente. De esta forma es posible proporcionar el máximo confort con el mínimo consumo energético.

2.2.4 Turismo Cultural

A pesar del hecho de que el turismo ha siempre sido ligado a este conocimiento en una forma o de otra, que es innegable que, desde los años 1970, El turismo cultural ha aumentado dramáticamente en todo el mundo, especialmente en Europa, a medida que la UNESCO desarrolla tratados destinados a preservar y promover el patrimonio cultural y natural.

"La cultura es uno de los motores del crecimiento del turismo", dijo el secretario general de la Organización Mundial del Turismo (OMT), Zurab Pororikashvili, en la tercera conferencia sobre turismo cultural organizada por la OMT y la UNESCO. Y los hechos lo avalan: según la OMT, el turismo cultural representa alrededor del 37% de todos los sectores del mundo.

¿Cuáles son los beneficios? Muchos. Cosas intangibles como la preservación del patrimonio cultural y artístico, la prosperidad de los destinos turísticos no tradicionales y la creación de conexiones entre diferentes culturas. ¿Y qué tan importante es el impacto en la economía y el empleo? El gasto de los viajeros culturales tiene un impacto muy positivo tanto a nivel económico como en la creación de empleo en áreas como la hostelería, el comercio y la cultura.

Turismo Cultural, en ese caso, se realiza una forma especial de turismo que incluye aspectos culturales y sociales en la oferta y demanda de bienes y servicios. Se enfoca en quienes viajan con la intención de desarrollar actividades turísticas que les permitan acercarse a diferentes culturas y comprenderlas, económicamente el espacio o lugar de la zona en que se desarrolló y pretenden ser socialmente monetizados. Se trata de conocer la forma de vida, costumbres, tradiciones, fiestas, historia, arquitectura y monumentos de los lugares que visitas. La UNESCO señala que el turismo cultural corresponde al “aspecto cultural”. Se considera una actividad que contribuye no sólo al desarrollo económico sino también a la integración social y la reconciliación entre las personas. El turismo cultural es una política cultural y turística que converge, es portadora de valor y cultura. Una modalidad que respeta turismo y recursos naturales. (UNESCO, 1982).

A partir de esta explicación, podemos ver que el turismo cultural es una actividad que afecta a varios campos tales como:

- **ÁREA SOCIAL:** Porque pretende satisfacer las necesidades e intereses de las personas.
- **ÁREA CULTURAL:** porque permite conocer diferentes formas de vida, además de promover intercambios culturales entre la comunidad anfitriona y los visitantes.

- **ÁREA EDUCATIVA:** porque puede ser un medio de formación o aprendizaje y respeto hacia otras personas o culturas.
- **ÁREA MEDIOAMBIENTAL:** porque debe centrarse en la protección de los recursos naturales, y no en la degradación o destrucción del entorno natural donde se desarrolla actividades de turismo cultural.

2.3 BASES CONCEPTUALES

2.3.1 *Museo*

El museo es una institución que alberga una colección de objetos de interés artístico, histórico o científico que se conservan y exhiben para la educación y el entretenimiento del público.

Una organización permanente sin fines de lucro que sirve a la sociedad y su desarrollo, está abierta al público, y obtiene, conserva e investiga testimonios materiales del ser humano y su entorno para la educación y disfrute de los civiles visitantes. Popularizado y exhibido.

2.3.2 *Innovación*

La innovación tiene muchos significados, dependiendo del contexto en el que se utilice. Se dan algunas definiciones.

- Una de tantas definiciones de INNOVAR es que deriva de la palabra latina innovare. Significa acción o efecto de innovación o actualización e introduce novedad en el mercado. INNOVACIÓN es cambio, alteración, conversión, Transformaciones, cambios, correcciones y aún más acciones utilizadas para detectar cambios físicos en algo".

- La innovación es la aplicación de nuevas ideas, conceptos, productos, servicios y prácticas destinadas a ayudar a aumentar la productividad y la competitividad. Un elemento clave de la innovación es su aplicación comercial exitosa. No solo necesitamos inventarlo, sino que también debemos llevarlo al mercado.” El autor es desconocido.

- para Bob Nelson. La innovación es la transformación del conocimiento en nuevos productos y servicios. No es un evento aislado, sino una respuesta continua a las circunstancias cambiantes".

Estas definiciones enfatizan la novedad y la mejora en los ingresos. Los elementos esenciales de la innovación aparecen en ambos. Es decir, poner los resultados en el mercado, es decir, utilizarlos comercialmente.

2.3.3 Tecnología

Para Jorge A. Sabato y Michael Mackenzie, la tecnología es una colección ordenada de todo el conocimiento utilizado para producir, distribuir (comerciar o no) y consumir bienes y servicios. Por tanto, incluye no sólo el conocimiento científico y tecnológico procedente de la investigación y el desarrollo, sino también el conocimiento procedente de la experiencia empírica, las tradiciones, la artesanía, la intuición, la copia, la adaptación, etc.

2.3.4 Turismo

En cuanto a la Organización Mundial del Turismo (1994:27) El turismo incluye actividades en las que las personas se involucran durante su viaje y permanecen en un lugar distinto del entorno normal por placer, negocios u otros fines de forma continua durante menos de un año.

Para Ros (2005:27) El perfil actual del turismo es el resultado de muchas condiciones que se encuentran en su estado actual, como la concentración y expansión urbana, el crecimiento económico acelerado en los países capitalistas, la modernización de la infraestructura y el acceso masivo al transporte turístico.

2.3.5 *Cultura*

Del Cid Gómez (1995-25), es un conjunto de rasgos únicos, espirituales, materiales, intelectuales y emocionales que caracterizan a una sociedad o grupo social durante un período de tiempo determinado.

El término "cultura" también incluye formas de vida, rituales, artes, técnicas, derechos humanos básicos y creencias, a través de los cuales los seres humanos se expresan, toman conciencia de sí mismos, cuestionan sus logros y nuevos significados. Buscamos sentido y creamos obras que van Más allá de eso.

2.3.6 *Turismo Cultural*

En cuanto al turismo cultural para la La Organización Mundial del Turismo, OMT es un individuo de acto turística en la que la única motivación de un turista es conocer, descubrir, habituar y consumir los atractivos/mercancías culturales, tangibles e intangibles del destino. Estos atractivos/mercancías son materiales, intelectuales, espirituales y emocionales característicos de la sociedad, tales como las artes y la arquitectura, pertenencia histórica y cultural, pertenencia gastronómica, la literatura, la música, las industrias creativas y estudios vibrante. Relacionados con un montón de elementos. Valores, creencias, tradiciones.

CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 ÁMBITO

El proyecto se desarrollará en la Región De Huánuco

3.2 POBLACIÓN

Para Chaudhuri, 2018 y Lepkowski, 2008b, define que una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. Por tanto, dado por el enfoque de la investigación y dado que se lleva a cabo en la región Huánuco, la población de estudio estuvo comprendido por la población turística los se consideran a los turistas internacionales, nacionales y locales con los datos del MINCETUR 2019), ya que son los datos más actualizados sobre los turistas a nivel regional llevado a cabo en la ciudad de Huánuco, dicha universo es la siguiente:

- Conformado por la población turística (turistas internacionales, nacionales y locales) de la región Huánuco

Tabla 1

Cantidad de turistas internacionales y nacionales.

Año	2019			2020		
	Nacional	Extranjero	Total	Nacional	Extranjero	Total
Total	70 918	505	71 423	14 945	140	15 085

(Fuente: MINCETUR - Encuesta Trimestral de Turismo Interno 2018).

3.3 MUESTRA

Una muestra es un subconjunto de la población o universo de interés sobre el cual se recopilarán datos relevantes y debe ser representativa de esa población., (Sampieri, 2018).

La muestra de la investigación se consideró **Muestreo No Probabilístico**, de tipo intencional, eligiendo una muestra para realizar nuestras encuestas de manera conveniente para el investigador a los sujetos de estudio. La muestra estará conformada por la población turística de la región Huánuco.

Por tanto, una muestra de la población turística está formada por aquellos que optan por participar. Sin establecer un número específico de antemano.

3.3.1 *Criterio de Exclusión:*

No se consideró tanto a niños como a personas que no estuvieron en pleno de sus facultades.

3.3.2 *Criterio de Inclusión:*

Se tomo en cuenta a toda la población de la ciudad de Huánuco.

3.4 NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.4.1 Tipo de investigación

La investigación en por su enfoque es CUANTITATIVA, que como menciona Sampieri, 2018: representa un conjunto de procesos organizados secuencialmente para verificar ciertas hipótesis.

3.4.2 Nivel De Investigación

Corresponde a: UNA INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA: Según Sampieri (2018), refiere que el propósito es precisar las características de un concepto, fenómeno, variable o hecho, es decir, mide o recopila datos y relaciona varios conceptos. información. El fenómeno del problema que se investiga o la variable, aspecto, dimensión o componente del problema.

También los estudios descriptivos se utilizan para analizar qué es un fenómeno o enfoque y cómo se representa a sí mismo ya sus componentes (variables).

3.5 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación se refiere a un plan o estrategia desarrollado para obtener la información necesaria para responder una pregunta. (Hernández Sampieri, 2018). El presente estudio se realizó bajo un diseño NO EXPERIMENTA.

Esta es una investigación realizada sin manipular variables intencionalmente. En otras palabras, se trata de investigar dónde cambias intencionalmente la variable independiente y no ves el efecto en otras variables.

Los estudios se han establecido como no experimentales. El proyecto es un método cuantitativo de diseño DESCRIPTIVO TRANSVERSAL porque no se manipulan variables. Estos estudios se realizaron sobre la población objeto de estudio, en este caso, en un determinado tiempo.

3.6 MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

La información obtenida con la ayuda de herramientas y técnicas es categorizada, ordenada y luego analizada para ser procesada por programas de computadora: gráficos estadísticos, tablas de comparación, gráficos y tablas.

3.6.1 *Técnicas*

Para la presente investigación las técnicas utilizadas en este estudio son:

- **Encuesta:** Se estructuro teniendo en cuenta consideraciones tanto para la población y visitantes turistas.
 - o Encuestas dirigido a profesionales (Arquitectos) de la ciudad de Huánuco
 - o Encuesta dirigida a la población turística de Huánuco (turista internacionales, nacionales y locales).
- **Internet:** Se hizo uso para la recopilación de información y datos que nos permitan analizar y conocer el tema en estudio.
- **La observación:** Se visito el museo existente en la región Huánuco

3.6.2 Instrumentos

- **Cuestionario:** Se desarrolló un cuestionario virtual de tipo cerrada, para facilitar la recolección y procesamiento de datos.
- **Inventario:** Se cuantifico museos existentes la región Huánuco

3.7 VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Para recopilar datos, se realizan técnicas de encuesta para obtener los resultados de procesamiento devueltos y tabular la información, luego se presenta en forma de gráficos y tablas de porcentajes. Lo que ha sido confirmado por los expertos:

- Dr. Ricardo Sánchez Murrugarra, arquitecto.
- Mg. Bethsy Liliana Serrano Mariño, arquitecta.
- Dr. Víctor Manuel Goicochea Vargas, arquitecto.

3.8 PROCEDIMIENTO

Los siguientes métodos a utilizarse para el procesamiento de la información son:

- o **Método comparativo:** los gráficos de comparación se utilizan como una herramienta para ayudarlo a tomar decisiones sobre su proyecto.
- o **Método enfoque continuo:** La información se trata de lo general a lo concreto y se utiliza de manera ordenada y consistente.

- **Método analógico:** Analizamos en detalle referencias seleccionadas similares a nuestra propuesta para identificar debilidades y fortalezas en cuanto a funcionalidad y espacialidad para poder tomar decisiones en el proyecto.
- **Método análisis – concepto – proyecto:** Un método de diseño de proyecto utilizado para garantizar que el proyecto refleje la imagen deseada asociada con la característica seleccionada y el entorno en el que se encuentra.

3.9 TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

La información recopilados se tabularon mediante diagramas de barras con ayuda de un software en función de 172 encuestados que representan la población de turistas de la región Huánuco y posterior al resultado se realizan la interpretación de datos.

3.10 CONSIDERACIONES ÉTICAS

La encuesta se utilizó como una herramienta de adquisición de datos y se desarrolló aún más, considerando datos de identidad del encuestado para la veracidad de la opinión de los especialistas y turistas de la región de Huánuco. Cabe mencionar que se aplicaron los principios éticos, autonomía y respetando los derechos de autor.

CAPITULO IV: RESULTADOS

RESULTADOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS DIRIGIDOS A PROFESIONALES

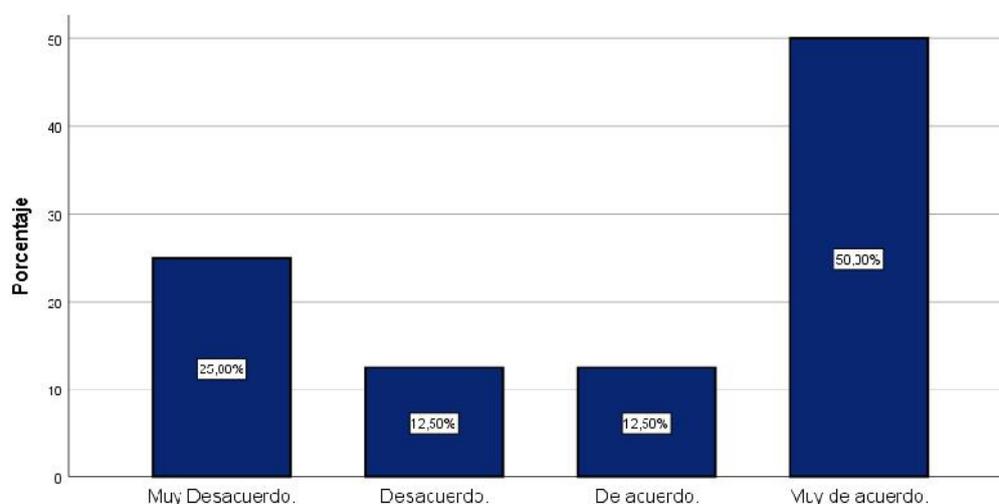
OBJETIVO GENERAL: Proponer un museo del futuro como recurso innovador turístico cultural de la región Huánuco.

Tabla 1

1. ¿Concuerda usted que la región de Huánuco debe contar con museos para la difusión y exhibición de recursos turístico y cultural?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy Desacuerdo.	2	25,0	25,0	25,0
Desacuerdo.	1	12,5	12,5	37,5
De acuerdo.	1	12,5	12,5	50,0
Muy de acuerdo.	4	50,0	50,0	100,0
Total	8	100,0	100,0	

Figura 1

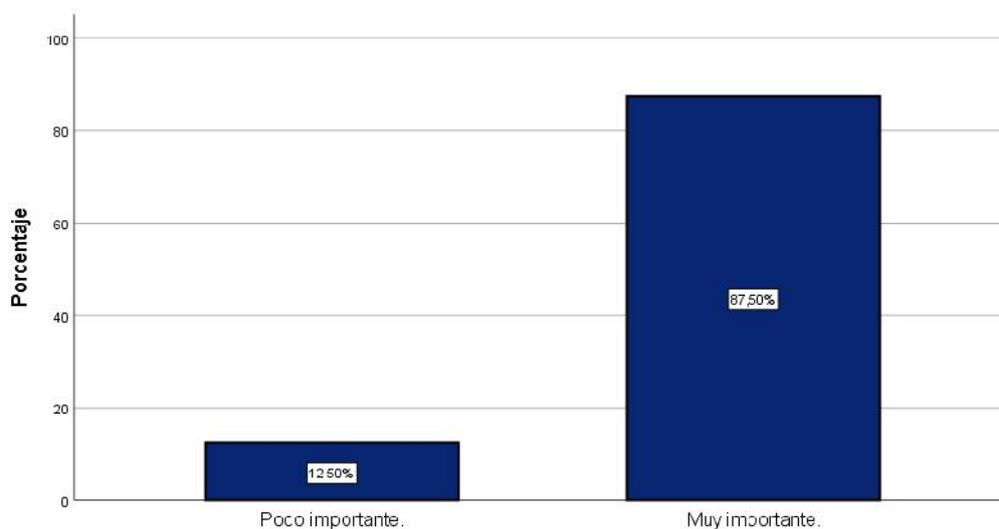


INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 50.00% de los encuestados están muy de acuerdo, seguido por un 25.00% que opina estar muy desacuerdo sobre si la región Huánuco debe contar con museos para la difusión y exhibición de nuestros recursos turísticos culturales. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 2

2. ¿Cuán importante cree usted que es la relación de los espacios interiores y exteriores en un museo?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Poco importante.	1	12,5	12,5	12,5
Muy importante.	7	87,5	87,5	100,0
Total	8	100,0	100,0	

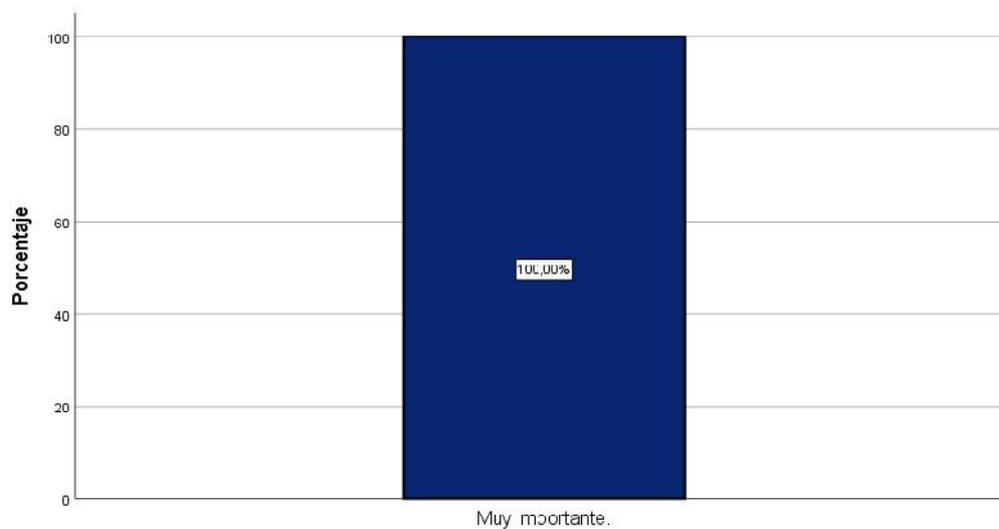
Figura 2

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 87.50% de los encuestados creen que es muy importantes, seguido por un 12.50% opina que es poco importante la relación de los espacios interiores y exteriores en un museo. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 3

3. *¿Qué tan indispensable cree usted que es la distribución de los espacios en un museo?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy importante.	8	100,0	100,0	100,0

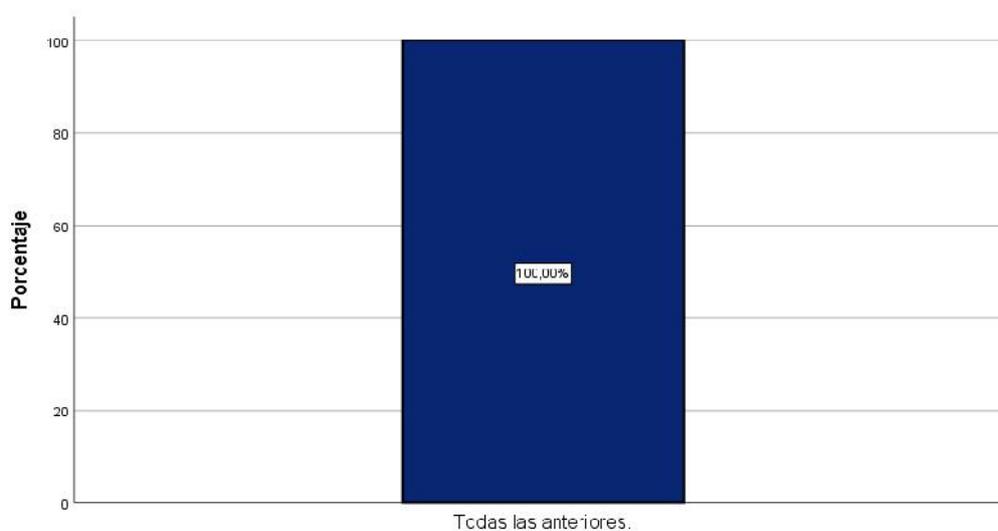
Figura 3

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 100.00% de los encuestados creen que es muy importantes e indispensable la distribución de los espacios en un museo. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 4

4. *¿Qué espacios cree usted que debe de tener un museo con el fin de interactuar, experimentar y aprender?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Todas las anteriores.	8	100,0	100,0	100,0

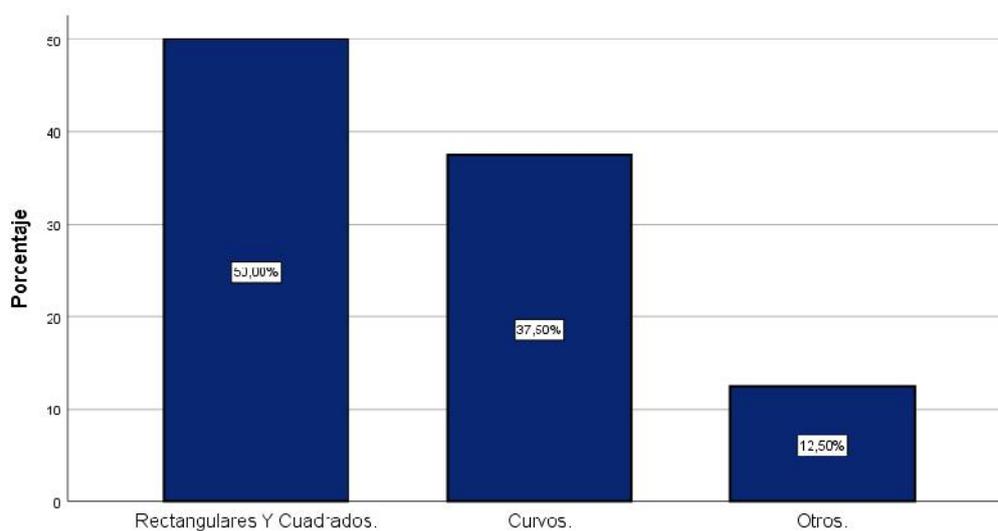
Figura 4

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 100.00% de los encuestados creen que los espacios que debe de tener un museo son salas interactivas, zonas de descanso y áreas verdes; con el fin de interactuar, experimentar y aprender. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 5

5. ¿Qué forma arquitectónica cree usted que debería tener el diseño de un museo?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Rectangulares Y Cuadrados.	4	50,0	50,0	50,0
Curvos.	3	37,5	37,5	87,5
Otros.	1	12,5	12,5	100,0
Total	8	100,0	100,0	

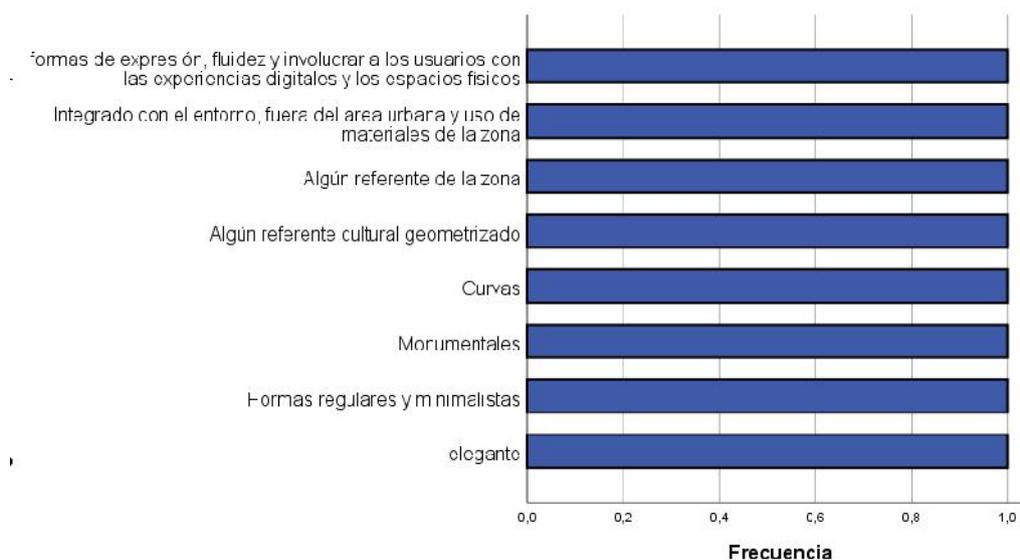
Figura 5

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 50.00% de los encuestados creen que el museo debe tener forma rectangular y cuadrado, seguido por un 37.50% creen que el museo debe tener forma curva y 12.50% creen que el museo debe tener otras formas. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 6

6. ¿Qué características formales cree usted que debe tener los espacios de un museo del futuro?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
elegante	1	12,5	12,5	12,5
Formas regulares y minimalistas	1	12,5	12,5	25,0
Monumentales	1	12,5	12,5	37,5
Curvas	1	12,5	12,5	50,0
Algún referente cultural geometrizado	1	12,5	12,5	62,5
Algún referente de la zona	1	12,5	12,5	75,0
Integrado con el entorno, fuera del área urbana y uso de materiales de la zona	1	12,5	12,5	87,5
formas de expresión, fluidez e involucrar a los usuarios con las experiencias digitales y los espacios físicos	1	12,5	12,5	100,0
Total	8	100,0	100,0	

Figura 6

INTERPRETACIÓN: En el resultado de la pregunta nos indica las características formales que deben de tener los espacios de un museo del futuro que deben ser fluidos, con experiencias digitales, referente cultural, formas curvos y minimalistas. Por lo que se tendrá en cuenta para la elaboración del diseño arquitectónico.

Tabla 7

7. ¿En qué lugar de la ciudad de Huánuco cree que se pueda ubicar un museo?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
no en el centro, para descentralizar	1	12,5	12,5	12,5
Fuera de la ciudad,	1	12,5	12,5	25,0
Por kotosh	1	12,5	12,5	37,5
Al rededor de la ciudad de Huánuco	1	12,5	12,5	50,0
Club central de Huánuco	1	12,5	12,5	62,5
En el centro de Huánuco (terrenos del colegio Leoncio Prado)	1	12,5	12,5	75,0
De preferencia en la zona urbana, para que sea más fácil de visitar por los estudiantes.	2	25,0	25,0	100,0
Total	8	100,0	100,0	

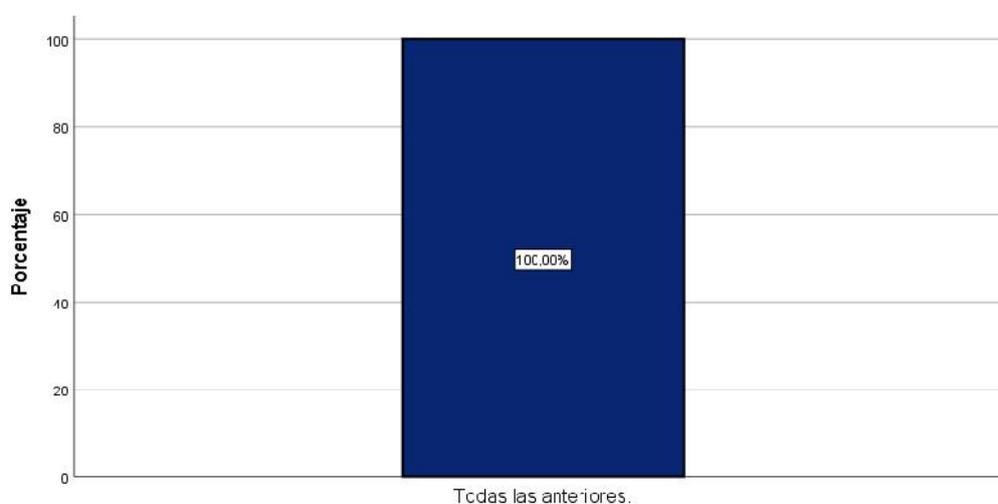
Figura 7

INTERPRETACIÓN: En el resultado de la pregunta nos indica los lugares que se pueda ubicar un museo en la ciudad de Huánuco sean en zonas urbanas como fuera o alrededor pero que no sea en el centro para descentralizar. Por lo que se tendrá en cuenta para la elaboración del diseño arquitectónico.

Tabla 8

8. *¿Qué consideraciones climáticas se debe tener en cuenta en el diseño de espacios interiores y exteriores de un museo?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Todas las anteriores.	8	100,0	100,0	100,0

Figura 8

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 100.00% de los encuestados creen que las consideraciones climáticas se deben tener en cuenta en el diseño de espacios interiores y exteriores de un museo que son de vientos, lluvia, Asoleamiento. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

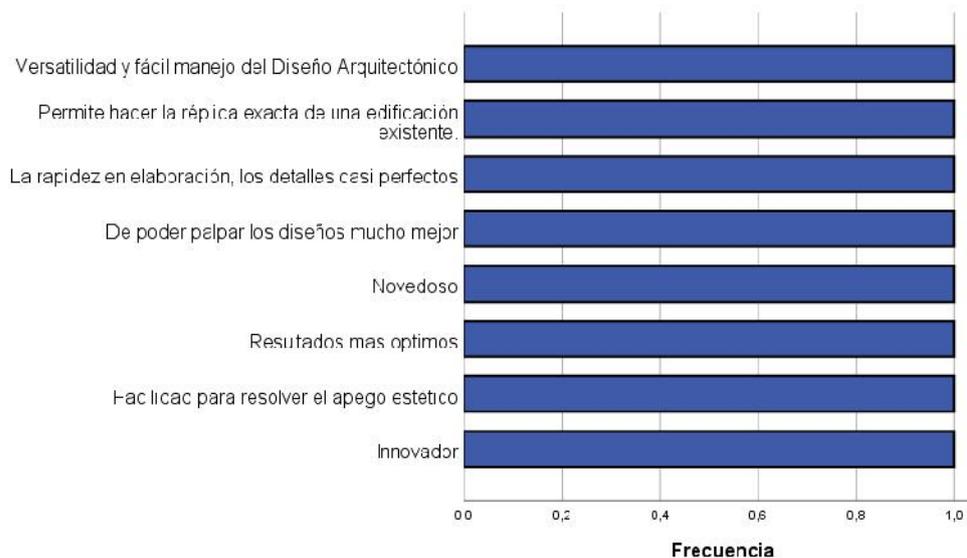
OBJETIVO ESPECIFICO 1: Identificar las nuevas innovaciones tecnológicas que se debe considerar en el diseño un museo del futuro.

Tabla 9

9. *¿Qué características cree usted que tiene la tecnología de impresiones 3D en arquitectura?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Innovador	1	12,5	12,5	12,5
Facilidad para resolver el apego estético	1	12,5	12,5	25,0
Resultados más óptimos	1	12,5	12,5	37,5
Novedoso	1	12,5	12,5	50,0
De poder palpar los diseños mucho mejor	1	12,5	12,5	62,5
La rapidez en elaboración, los detalles casi perfectos	1	12,5	12,5	75,0
Permite hacer la réplica exacta de una edificación existente.	1	12,5	12,5	87,5
Versatilidad y fácil manejo del Diseño Arquitectónico	1	12,5	12,5	100,0
Total	8	100,0	100,0	

Figura 9

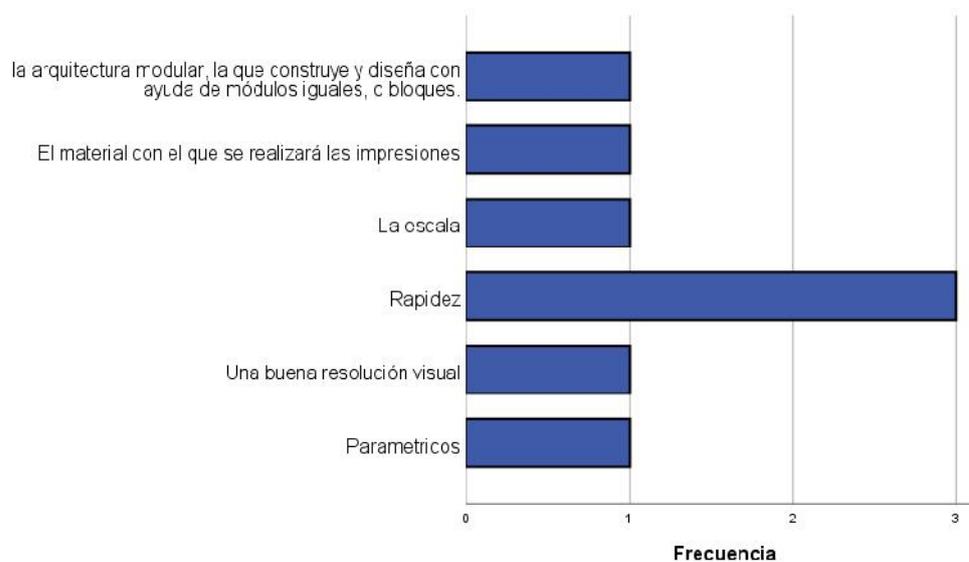


INTERPRETACIÓN: En el resultado de la pregunta nos indica que las características que tiene la tecnología de impresiones 3D en arquitectura son de fácil manejo arquitectónico, innovador, óptimo para la elaboración casi perfectos y rápidas con resultados. Por lo que se tendrá en cuenta para la elaboración del diseño arquitectónico.

Tabla 10

10. ¿Qué consideraciones cree usted que debe tener los diseños de museos a base de impresiones 3D?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Paramétricos	1	12,5	12,5	12,5
Una buena resolución visual	1	12,5	12,5	25,0
Rapidez	3	37,5	37,5	62,5
La escala	1	12,5	12,5	75,0
El material con el que se realizará las impresiones	1	12,5	12,5	87,5
la arquitectura modular, la que construye y diseña con ayuda de módulos iguales, o bloques.	1	12,5	12,5	100,0
Total	8	100,0	100,0	

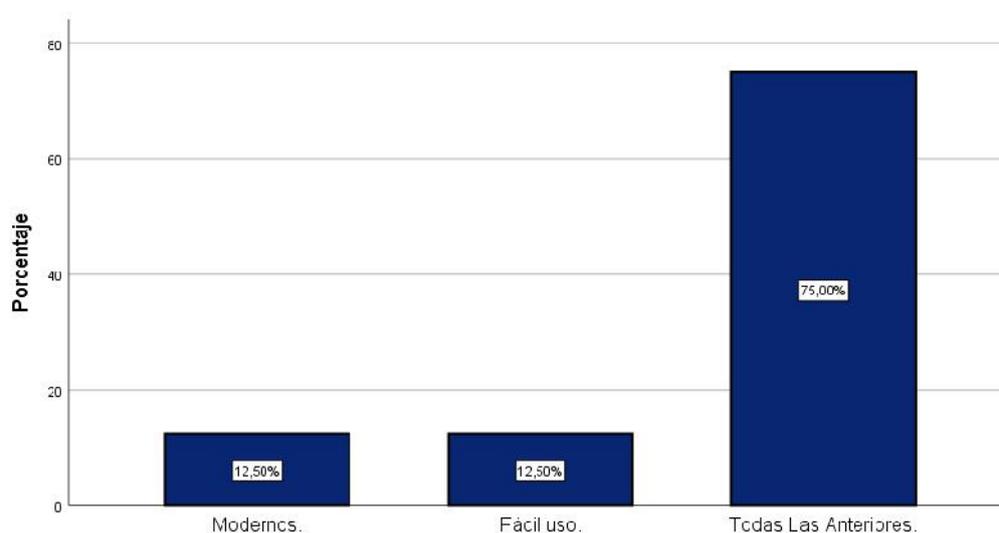
Figura 10

INTERPRETACIÓN: En el resultado de la pregunta nos indica las consideraciones que debe tener los diseños de museos a base de impresiones 3D, que se construya y diseñe con ayuda de módulos iguales bloques, con materiales que se realizaran las impresiones y sobre todo que sea más rápido con una resolución visual buena. Por lo que se tendrá en cuenta para la elaboración del diseño arquitectónico.

Tabla 11

11. ¿Qué consideraciones cree usted que debe tener los equipos tecnológicos a utilizarse en un museo?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Modernos.	1	12,5	12,5	12,5
Fácil uso.	1	12,5	12,5	25,0
Todas Las Anteriores.	6	75,0	75,0	100,0
Total	8	100,0	100,0	

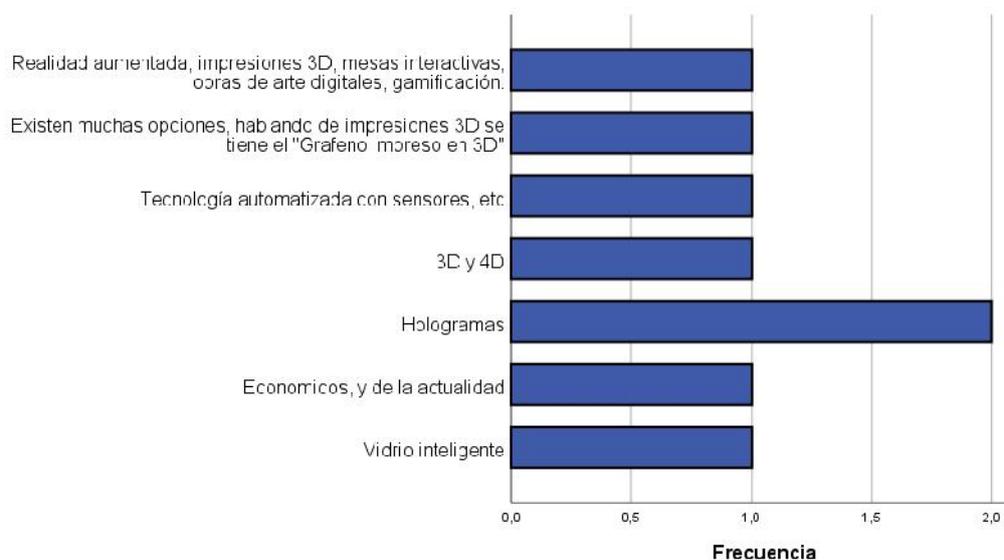
Figura 11

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 75.00% de los encuestados consideran que debe tener los equipos tecnológicos a utilizarse Modernos, Fácil uso e interactivos, seguido por un 12.50% creen que debe tener los equipos tecnológicos a utilizarse Modernos y 12.50% creen que debe tener los equipos tecnológicos a utilizarse Fácil uso. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 12

12. ¿Qué tipos de materiales tecnológicos cree que se pueda implementar en un museo?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Vidrio inteligente	1	12,5	12,5	12,5
Económicos, y de la actualidad	1	12,5	12,5	25,0
Hologramas	2	25,0	25,0	50,0
3D y 4D	1	12,5	12,5	62,5
Tecnología automatizada con sensores, etc.	1	12,5	12,5	75,0
Existen muchas opciones, hablando de impresiones 3D se tiene el "Grafeno impreso en 3D"	1	12,5	12,5	87,5
Realidad aumentada, impresiones 3D, mesas interactivas, obras de arte digitales, gamificación.	1	12,5	12,5	100,0
Total	8	100,0	100,0	

Figura 11

INTERPRETACIÓN: En el resultado de la pregunta nos indica que los tipos de materiales tecnológicos que se pueda implementar en un museo sean realidad aumentada impresiones 3D y 4D, mesas interactivas, obras de arte digitales, gamificación tecnología automatizadas con sensores, vidrio inteligente y sobre todo hologramas. Por lo que se tendrá en cuenta para la elaboración del diseño arquitectónico.

RESULTADOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS DIRIGIDO A LA POBLACIÓN TURÍSTICA (turistas internacionales, nacionales y locales).

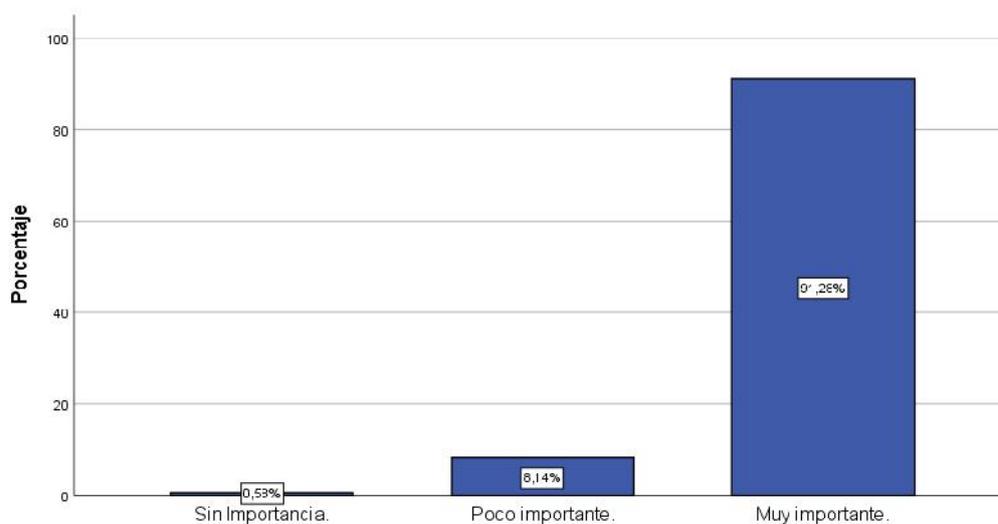
OBJETIVO GENERAL: Proponer un museo del futuro como recurso innovador turístico cultural de la región Huánuco.

Tabla 13

1. *¿En qué medida cree usted que es necesario un museo en la ciudad de Huánuco?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sin Importancia.	1	,6	,6	,6
	Poco importante.	14	8,1	8,1	8,7
	Muy importante.	157	91,3	91,3	100,0
	<i>Total</i>	<i>172</i>	<i>100,0</i>	<i>100,0</i>	

Figura 13

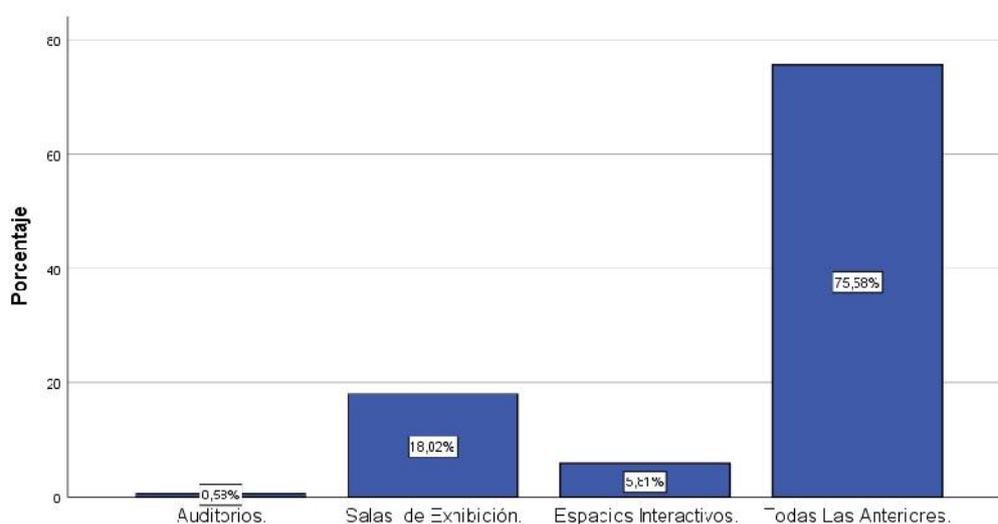


INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 91.28% de los encuestados creen que es muy importante contar con un museo en la ciudad de Huánuco, seguido por un 8.14% creen que es poco importante y el 0.58% creen que no tiene importancia. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 14

2. ¿Qué tipo de espacios le gustaría encontrar en un museo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Auditorios.	1	,6	,6	,6
	Salas de Exhibición.	31	18,0	18,0	18,6
	Espacios Interactivos.	10	5,8	5,8	24,4
	Todas Las Anteriores.	130	75,6	75,6	100,0
	Total	172	100,0	100,0	

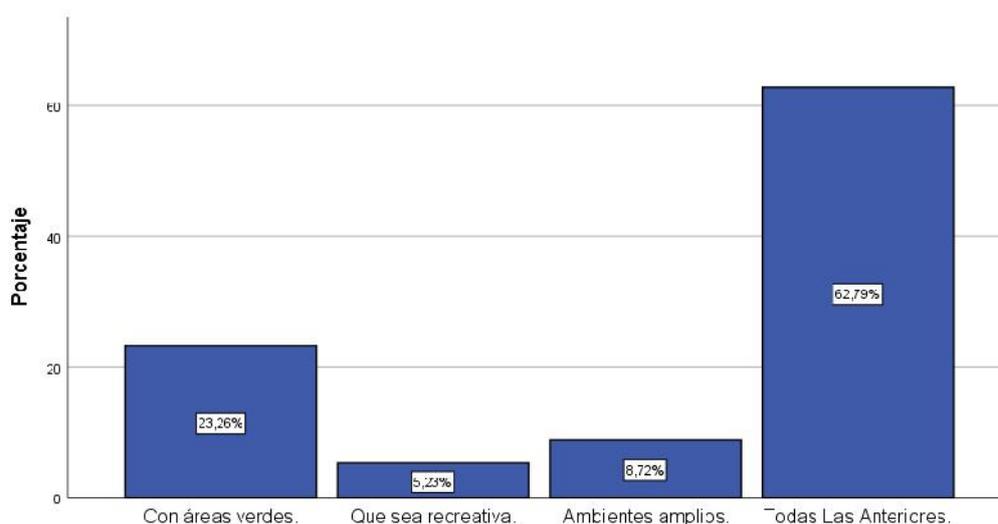
Figura 14

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 75.58% de los encuestados les gustaría encontrar en un museo los espacios de auditorios, salas de exhibición, y espacios interactivos, seguido por un 18.02% les gustaría encontrar en un museo los espacios de salas de exhibición, seguido por un 5.81% les gustaría encontrar los espacios de espacios interactivos y el 0.58% de los encuestados les gustaría encontrar espacios de auditorios. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 15

3. ¿Qué características cree usted que debe tener los espacios exteriores de un museo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Con áreas verdes.	40	23,3	23,3	23,3
	Que sea recreativa.	9	5,2	5,2	28,5
	Ambientes amplios.	15	8,7	8,7	37,2
	Todas las Anteriores.	108	62,8	62,8	100,0
Total		172	100,0	100,0	

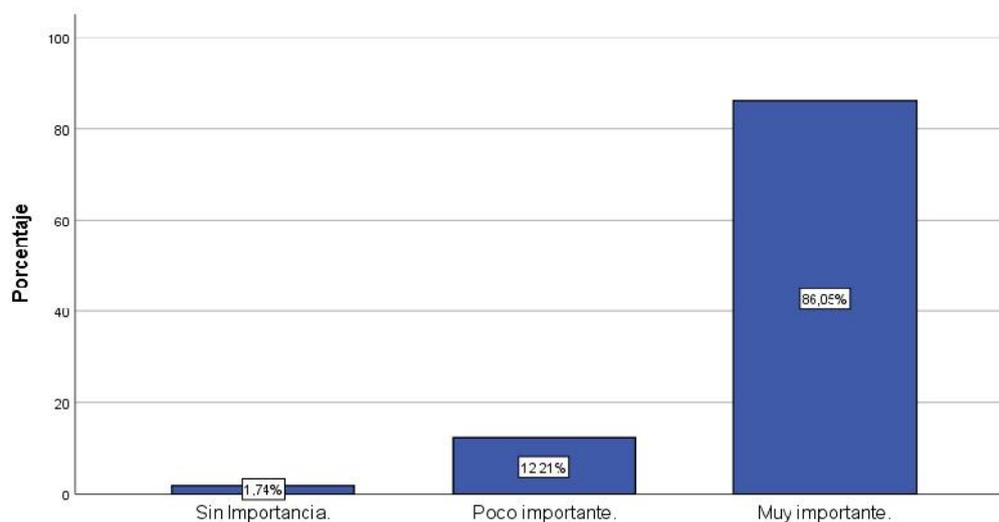
Figura 15

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 62.79% de los encuestados creen que las características de los espacios exteriores de un museo deben tener áreas verdes , ambientes amplios y que sean recreativos, seguido por un 23.26% creen que las características de los espacios exteriores deben tener áreas verdes, seguido por un 8.72% creen que las características de los espacios exteriores deben tener espacios amplios y el 5.23% creen que las características de los espacios exteriores deben ser recreativa. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 16

4. ¿En qué medida cree usted que es necesario espacios de interacción para sus hijos en un museo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sin Importancia.	3	1,7	1,7	1,7
	Poco importante.	21	12,2	12,2	14,0
	Muy importante.	148	86,0	86,0	100,0
	Total	172	100,0	100,0	

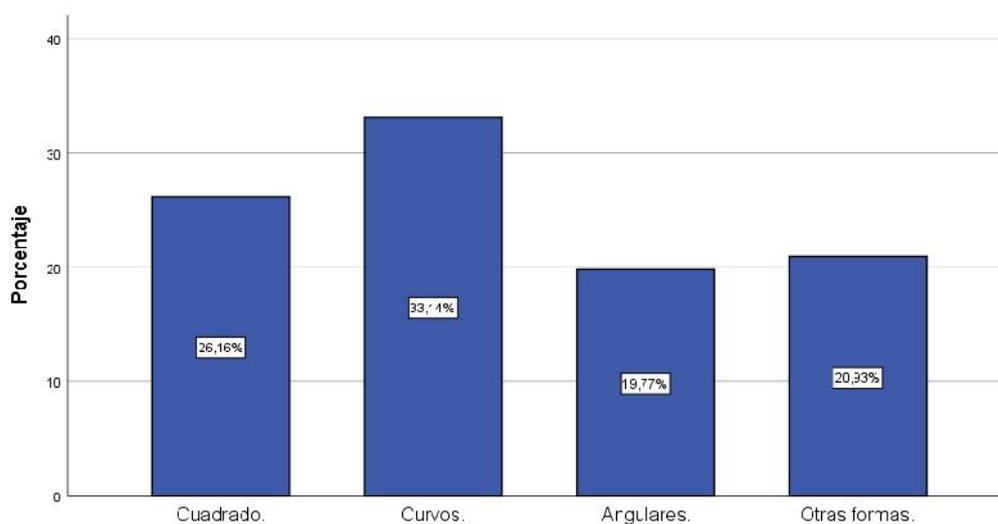
Figura 16

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 86.05% de los encuestados creen que es muy importante la interacción para sus hijos en un museo, seguido por un 12.21% creen que es poco importante la interacción para sus hijos en un museo, y el 1.74% creen que no es importante la interacción para sus hijos en un museo. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo

Tabla 17

5. ¿Qué forma cree usted que debe tener un museo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Cuadrado.	45	26,2	26,2	26,2
	Curvos.	57	33,1	33,1	59,3
	Angulares.	34	19,8	19,8	79,1
	Otras formas.	36	20,9	20,9	100,0
	Total	172	100,0	100,0	

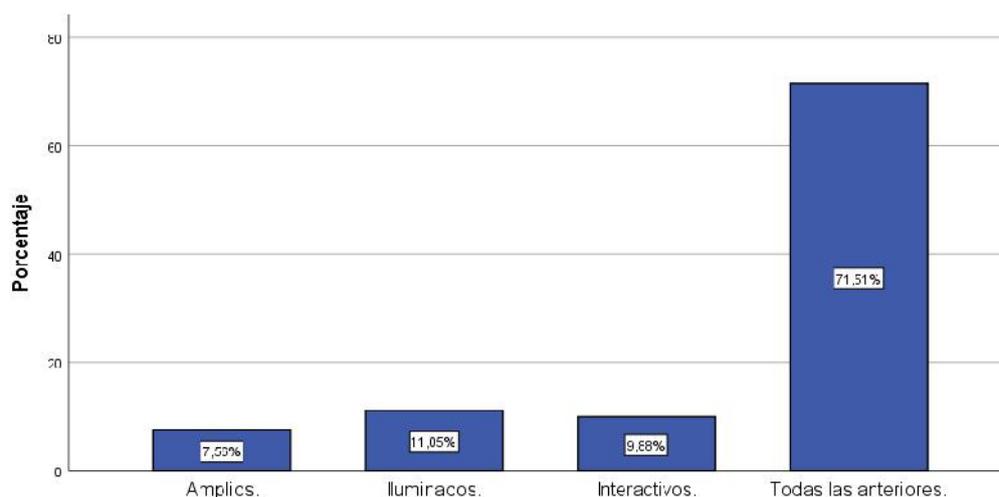
Figura 17

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 33.14% de los encuestados creen que la forma de un museo debería ser curvos, seguido por un 26.16% creen que la forma de un museo debería ser cuadrados, seguido por un 20.93% creen que un museo debería de otras formas y el 19.77% creen que la forma de un museo debería ser angulares. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 18

6. ¿Qué características formales cree usted que debe tener los espacios en un museo para generar mayor interés?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Amplios.	13	7,6	7,6	7,6
	Iluminados.	19	11,0	11,0	18,6
	Interactivos.	17	9,9	9,9	28,5
	Todas las anteriores.	123	71,5	71,5	100,0
	Total	172	100,0	100,0	

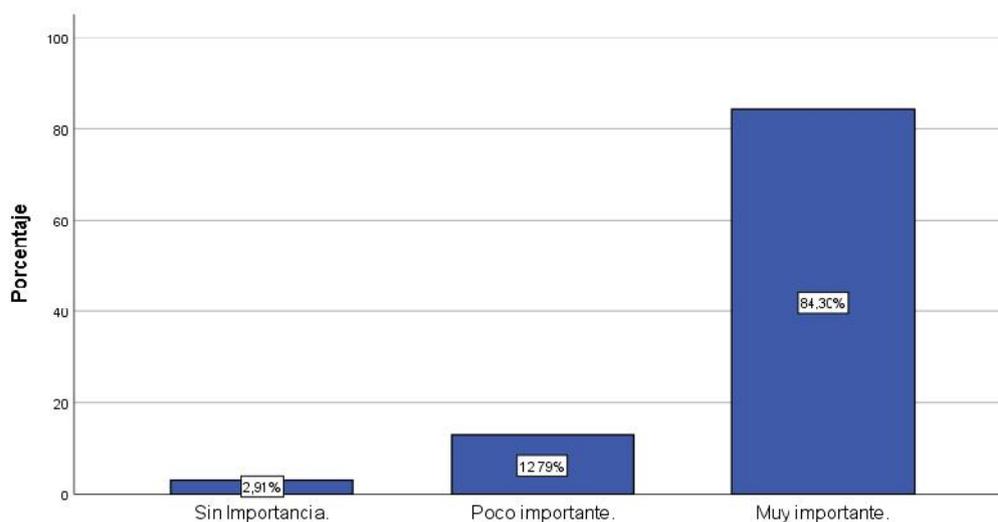
Figura 18

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 71.51% de los encuestados creen que los espacios en un museo para generar mayor interés deberían ser amplios, iluminados e interactivos, seguido por un 11.05% creen que los espacios en un museo para generar mayor interés deberían ser iluminados, seguido por un 9.88% creen que los espacios en un museo para generar mayor interés deberían ser interactivos y el 7.56% creen que los espacios en un museo para generar mayor interés deberían ser amplios. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 19

7. ¿En qué medida cree usted que es importante la interacción de los espacios con la vegetación en un museo?

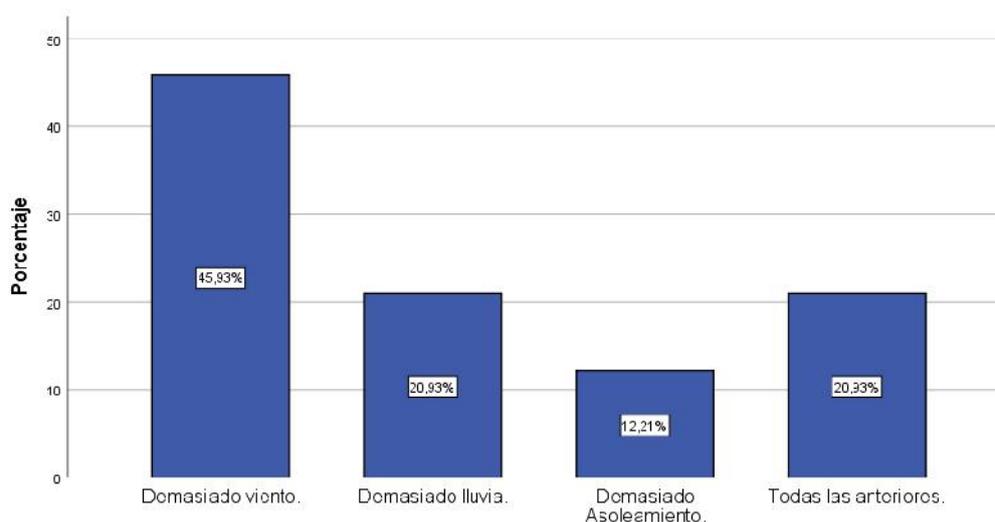
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sin Importancia.	5	2,9	2,9	2,9
	Poco importante.	22	12,8	12,8	15,7
	Muy importante.	145	84,3	84,3	100,0
	Total	172	100,0	100,0	

Figura 19

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 84.30% de los encuestados creen que es muy importante la interacción de los espacios con la vegetación en un museo, seguido por un 12.79% creen que es poco importante la interacción de los espacios con la vegetación en un museo y 2.91% creen que no tiene importancia la interacción de los espacios con la vegetación en un museo. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 20

8. ¿Qué aspectos del clima de la ciudad de Huánuco cree usted que impide la realización de actividades?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Demasiado viento.	79	45,9	45,9	45,9
	Demasiado lluvia.	36	20,9	20,9	66,9
	Demasiado Asoleamiento.	21	12,2	12,2	79,1
	Todas las anteriores.	36	20,9	20,9	100,0
	Total	172	100,0	100,0	

Figura 20

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 45.93% de los encuestados creen que hay demasiado viento en la ciudad de Huánuco impide la realización de actividades, seguido por un 20.93% creen que hay demasiado lluvia que impide la realización de actividades, seguido por un 20.93% creen que hay demasiado viento, lluvia y asoleamiento que impide la realización de actividades y el 12.21% creen que hay demasiado asoleamiento que impide la realización de actividades. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

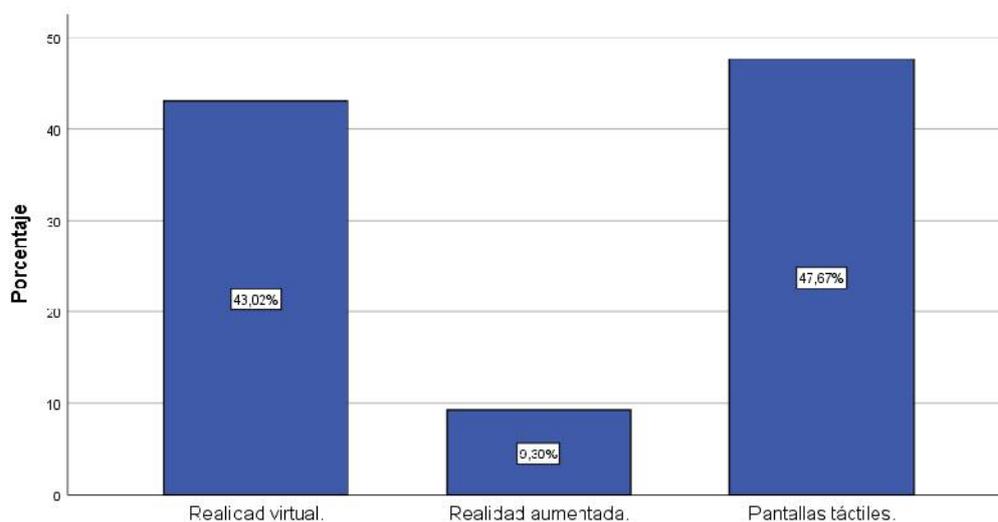
OBJETIVO ESPECIFICO 2: Identificar las oportunidades que ofrece los dispositivos digitales en el museo del futuro de la región Huánuco.

Tabla 21

9. ¿Con cuál de estos equipos usted a interactuado en algún momento?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Realidad virtual.	74	43,0	43,0	43,0
	Realidad aumentada.	16	9,3	9,3	52,3
	Pantallas táctiles.	82	47,7	47,7	100,0
	Total	172	100,0	100,0	

Figura 21

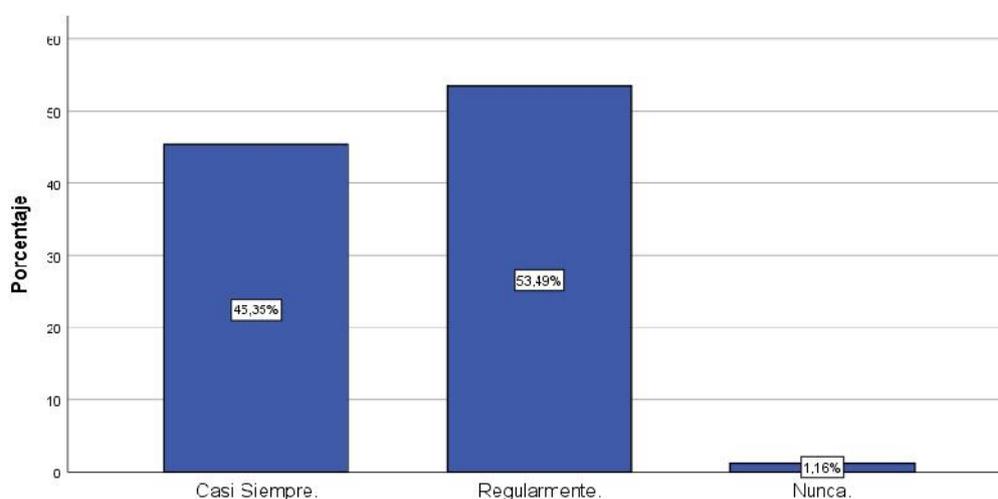


INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 47.67% de los encuestados interactuaron con pantallas táctiles, seguido por un 43.02% interactuaron a través de la realidad virtual, seguido por un 9.30% interactuaron con realidad aumentada. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 22

10. ¿Con que frecuencia a usted le gustaría experimentar, imaginar, aprender, interactuar y compartir con dispositivos digitales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Siempre.	78	45,3	45,3	45,3
	Regularmente.	92	53,5	53,5	98,8
	Nunca.	2	1,2	1,2	100,0
Total		172	100,0	100,0	

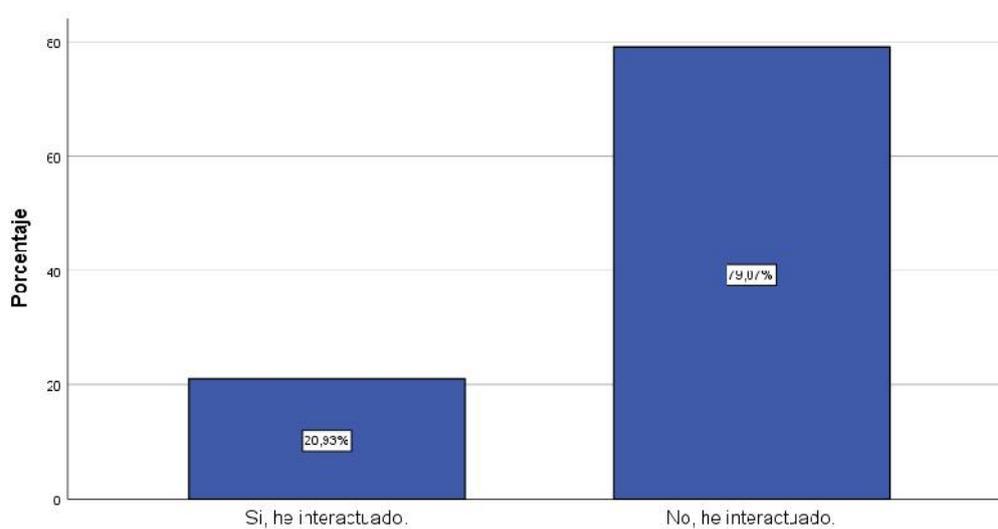
Figura 22

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 53.49% de los encuestados les gustaría experimentar, imaginar, aprender, interactuar y compartir con dispositivos digitales de manera regular, seguido por un 43.35% les gustaría experimentar, imaginar, aprender, interactuar y compartir con dispositivos digitales casi siempre y el 1.16% nunca les gustaría experimentar, imaginar, aprender, interactuar y compartir con dispositivos digitales. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 23

11. ¿Ha interactuado con un proyector de hologramas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si, he interactuado.	36	20,9	20,9	20,9
	No, he interactuado.	136	79,1	79,1	100,0
Total		172	100,0	100,0	

Figura 23

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 79.07% de los encuestados no han interactuado con un proyector de hologramas y el 20.93% si han interactuado con un proyector de hologramas. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

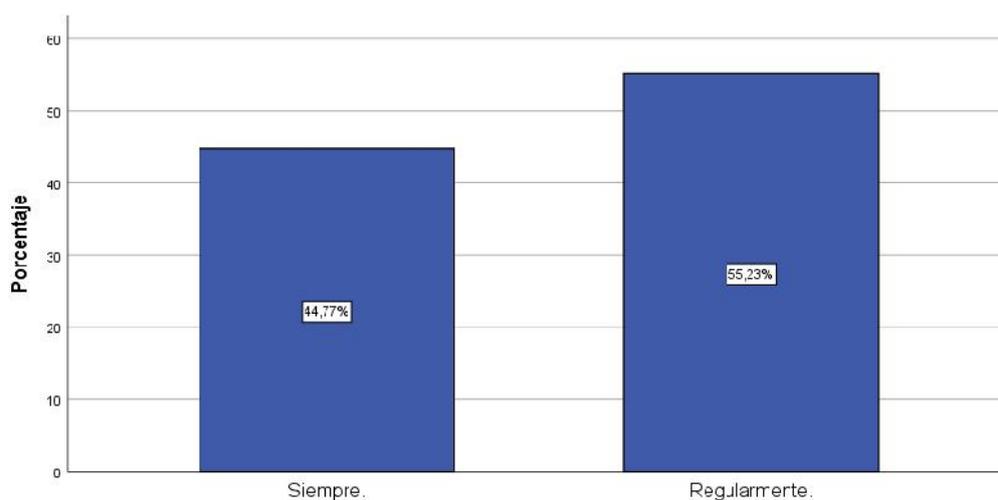
OBJETIVO ESPECIFICO 3: Identificar los espacios arquitectónicos que debe tener el museo del futuro para el desarrollo de actividades turísticas culturales de la región Huánuco.

Tabla 24

12. ¿Con que frecuencia a usted le gustaría asistir y observar la difusión de las diversas actividades culturales que tiene la región de Huánuco?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre.	77	44,8	44,8	44,8
	Regularmente.	95	55,2	55,2	100,0
Total		172	100,0	100,0	

Figura 24

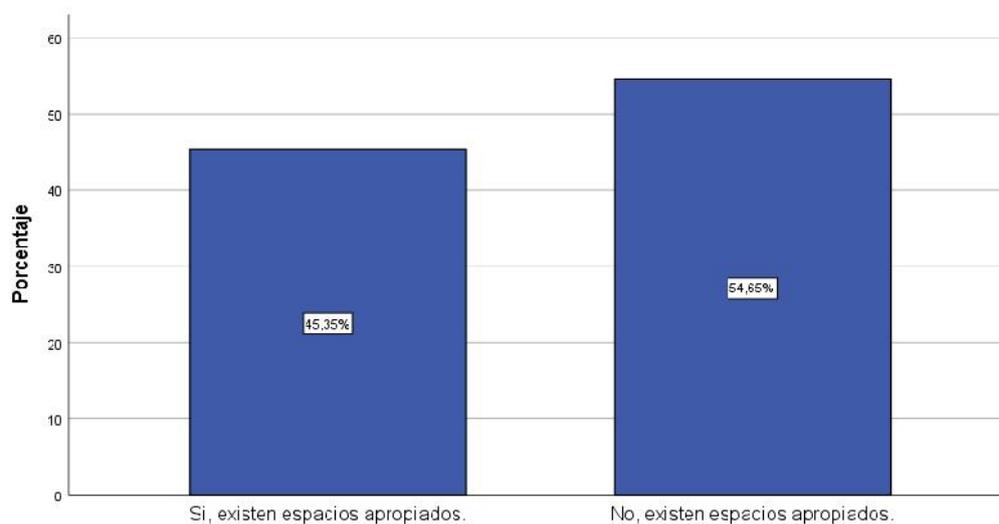


INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 55.23% de los encuestados les gustaría regularmente asistir y observar la difusión de las diversas actividades culturales que tiene la región de Huánuco y el 44.77% les gustaría siempre asistir y observar la difusión de las diversas actividades culturales que tiene la región de Huánuco. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 25

13. *¿Considera que existen espacios apropiados para fomentar actividades culturales en la región Huánuco?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si, existen espacios apropiados.	78	45,3	45,3	45,3
	No, existen espacios apropiados.	94	54,7	54,7	100,0
Total		172	100,0	100,0	

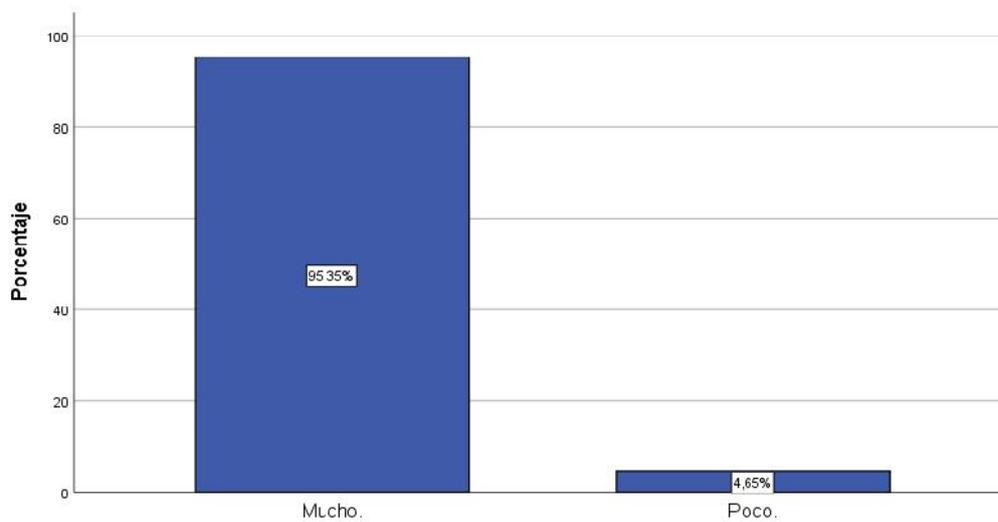
Figura 25

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 54.64% de los encuestados creen que no hay espacios apropiados para fomentar actividades culturales y el 45.35% creen que si hay espacios apropiados para fomentar actividades culturales. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Tabla 26

14. ¿En qué medida cree usted que un museo aporte al turismo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Mucho.	164	95,3	95,3	95,3
	Poco.	8	4,7	4,7	100,0
	Total	172	100,0	100,0	

Figura 26

INTERPRETACIÓN: El resultado de acuerdo a la pregunta nos indica que 95.35% de los encuestados creen que un museo aporta mucho al turismo y el 4.65% creen que un museo aporta poco al turismo. Por lo que se tendrá en cuenta para el planteamiento arquitectónico de un museo.

Conclusiones según resultados obtenidos por objetivo.

Tabla N°27

Cuadro de conclusiones según resultados obtenidos del objetivo N°1.

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO ESPECÍFICO	CONCLUSIÓN
Proponer un museo del futuro como recurso innovador turístico cultural de la región Huánuco	Identificar las nuevas innovaciones tecnológicas que se debe considerar en el diseño un museo del futuro.	<p>De los datos observacionales y del análisis realizado sobre los resultados obtenidos, podemos concluir que:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se identificó las nuevas innovaciones tecnológicas como el uso de la tecnología a base de impresiones 3D, vidrios inteligentes, tecnología automatizada con sensores y hologramas y de sus respectivas características las cuales serán un buen aporte en el planteamiento del diseño del museo del futuro la cual tendrá un aspecto arquitectónicamente innovador.

Fuente: Elaboración Propia

Tabla N°28

Cuadro de conclusiones según resultados obtenidos del objetivo N°2.

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO ESPECÍFICO	CONCLUSIÓN
Proponer un museo del futuro como recurso innovador turístico cultural de la región Huánuco	Identificar las oportunidades que ofrece los dispositivos digitales en el museo del futuro de la región Huánuco	<p>De acuerdo a los análisis realizados con los datos observados y los resultados obtenidos, podemos concluir que:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Se concluye que en la propuesta arquitectónica se implementará dispositivos digitales tales como realidad aumentada (RA), realidad virtual (RV), pantallas táctiles y proyecciones holográficas pues será un recurso innovador que va causar mayor interés en un gran porcentaje de sus visitantes.

Fuente: Elaboración Propia

Tabla N°29

Cuadro de conclusiones según resultados obtenidos del objetivo N°3.

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO ESPECÍFICO	CONCLUSIÓN
Proponer un museo del futuro como recurso innovador turístico cultural de la región Huánuco	Identificar los espacios arquitectónicos que debe tener el museo del futuro para las actividades turísticas culturales a desarrollarse en la región Huánuco.	De acuerdo a los análisis realizados con los datos observados y los resultados obtenidos, podemos concluir que: 3. Se concluye que en el museo del futuro se planteara espacios amplios e iluminados para el desarrollo cómodo fluido de las diversas actividades culturales.

Fuente: Elaboración Propia

CAPITULO V: DISCUSIÓN

Esta investigación tuvo como intención comprobar de acuerdo a las opiniones de los entrevistados como los profesionales y turistas, los elementos y espacios arquitectónicos que logren forjar la divulgación, apropiación, transformación, y la creatividad de la tienen forma de como ver a un museo. Analizando los resultados adquiridos en el siguiente estudio, se puede derivar que existe un interés por la creación de espacios dirigidos a la cultura y tecnología innovador, sabemos que patentemente estamos revolucionando, que la educación, nuestra cultura y economía son pilares importantes para el desarrollo del turismo de las sociedades y por ende debemos desarrollar la propuesta de “Museo del futuro como recurso innovador turístico cultural”.

En la investigación según las encuestas realizadas se corroboro la necesidad de la construcción de espacios arquitectónicos con el propósito de suscitar la propagación e

innovación de un museo innovador. Cabe resaltar que en las últimas dos décadas se han escuchado de museos similar e innovador y que nuestra región, país no cuenta en la actualidad.

CONCLUSIONES

- Se comprobó mediante el análisis arquitectónico de un museo del futuro como recurso innovador turístico cultural, ayudaran a definir los elementos y espacios que ayudaran a difundir los recursos turísticos y culturales con la que cuenta la región de Huánuco.
- utilizando una herramienta de recopilación de datos se determina que aproximadamente el 89.5 % del muestreo, da como resultado que necesita una exposición interactivo e innovador con materiales digitales, equipamientos interactivos y tecnologías para causar el interés de visitar un museo fuera de lo común, sabiendo que el equipamiento brinda al usuario: educación, cultura comunicación , y aprendizaje recíproco entre los usuarios y las historias que nos pueda contar una exhibición.
- En la actualidad, la región de Huánuco no cuenta con museo con recurso innovadores e interactivos en la actualidad.

RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS

- En la actualidad, la región de Huánuco o a nivel nacional no cuenta con museo con recursos innovadores e interactivos que causen curiosidad, imaginación y el aprendizaje por medio de los espacios arquitectónicos de exhibición interactivo mediante este proyecto de un museo del futuro como recurso innovador turístico cultural.
- Se busca lograr consolidar el proyecto arquitectónico museo del futuro como un recurso de turismo cultural innovador, de forma que combine la interoperabilidad, la conversación y el desarrollo de actividades creativas y lúdicas. A nivel urbano, la arquitectura es un espacio que contribuye al desarrollo sociocultural. y desarrollo económico para la región Huánuco.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ÁCRUX ARQUITECTURA. (2020). Obtenido de las alternativas de una arquitectura 4.0:
<https://blog.structuralia.com/>
- ArchDaily. (14 de abril de 2016). *museo del mañana / santiago calatrava*. Obtenido de
 archdaily: <https://www.archdaily.pe/pe/785505/museo-del-manana-santiago-calatrava>
- Benito, C. (17 de Abril de 2018). *Evolución conceptual del museo como espacio comunicativo*.
 Obtenido de Estudios sobre el mensaje periodístico:
<https://doi.org/10.5209/ESMP.59962>
- Borda, R. A. (2020). Herramientas tecnológicas empleadas en la visita a museos y su relación
 con la satisfacción de los visitantes. *universidad peruana de ciencias aplicadas*.
- Camarero, C. G. (2011). *How cultural organizations' size and funding influence innovation
 and performance: the case of museums*. Obtenido de <https://doi.org/10.1007/s10824-011-9144-4>
- Cazaux, D. E. (2019). *Origen y Desarrollo de los Museos Interactivos de Ciencia y. medellin*.
- EVE museos e innovación*. (2017). Obtenido de museos y adaptacion tecnologica:
<https://evemuseografia.com/2017/07/13/museos-y-adaptacion-tecnologica/>
- Hernandez, S. (2012). *La evolución de los museos y su adaptación*. Obtenido de Cultura y
 desarrollo,8, p. 38-44: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219924>
- Nalvarte, C. d. (2017). Museo Memorial del cautiverio para la promoción del turismo histórico
 cultural en la ciudad de Tacna. *Universidad privada de Tacna*.

ogallal, J. z. (2005). Manual de Oslo 3ª edición. En *Guía para la recogida e interpretación de datos sobre innovación* (pág. 58). GRUPO TRAGSA.

Solano, J. (2012). *museos en la palma de tu mano*. Obtenido de acceso universal a la cultura: http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2012020110050001&activo=6.do

testòn, A. M. (2018). Hacer una museografía 4.0 diseño de experiencias inmersiva con dispositivos de realidad aumentada. *Universidad Politécnica de Valencia*, 318.

(EVE Museos e Innovación, 2018)



ACTA DE SUSTENTACION VIRTUAL DE TESIS
PARA OPTAR EL TÍTULO DE ARQUITECTO

En la ciudad universitaria de Cayhuayna, a los 24 días del mes de noviembre de 2022, siendo las 8.00 am, se dará cumplimiento a la Resolución Virtual N°941-2022-UNHEVAL-FICA-D (Designando a la Comisión de Revisión y sustentación de tesis) y la Resolución Virtual N°1210-2022-UNHEVAL-FICA-D, de fecha 22.NOV.2022 (Fijando fecha y hora de sustentación virtual de tesis), de la Facultad de Ingeniería Civil y Arquitectura y en concordancia con el Reglamento de Grados y Títulos, en virtud de la Resolución Consejo Universitario N° 0734- 2022-UNHEVAL (Titulo III - Aprobación del Trabajos de Investigación, Tesis, Tesis Proyectual..., en Acto Publico Presencial o Virtual art. 77) y Resolución Consejo Universitario N° 2939-2022-UNHEVAL (se programe la sustentación de tesis de Pregrado de Manera Presencial), los Miembros del Jurado van a proceder a la evaluación de la sustentación de la Tesis Titulada: **MUSEO DEL FUTURO COMO RECURSO INNOVADOR TURÍSTICO CULTURAL DE LA REGIÓN HUÁNUCO 2021**, para optar el Título de Arquitecto del Bachiller **EDWING LOREÑA MEDRANO** de la carrera profesional de Arquitectura, a través de la plataforma virtual del Cisco Meeting Webex.

Finalizado el acto de sustentación virtual de tesis, se procedió a deliberar la calificación, obteniendo luego el resultado siguiente:

APELLIDOS Y NOMBRES	DICTAMEN	NOTA	CALIFICATIVO
LOREÑA MEDRANO EDWING	APROBADO	15	BUENO

Dándose por finalizado dicho acto a las: 9:30 hrs del mismo día 24/11/2022 con lo que se dio por concluido, y en fe de lo cual firmamos.

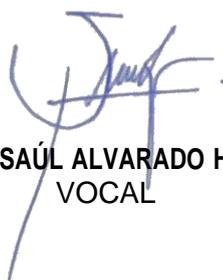
OBSERVACIONES:


Ricardo Sanchez Murrugarra
DOCTOR ARQUITECTO
CAP. 1497

RICARDO SÁNCHEZ MURRUGARRA
PRESIDENTE



XENIA ROSARIO VERDI CHAHUA
SECRETARIO



LINCOLN SAÚL ALVARADO HUAMÁN
VOCAL

NOMBRE DEL TRABAJO

Bach. EDWING LOREÑA.docx

RECUENTO DE PALABRAS

12351 Words

RECUENTO DE CARACTERES

69042 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

91 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.9MB

FECHA DE ENTREGA

May 1, 2022 9:21 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

May 1, 2022 9:26 PM GMT-5**● 29% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 22% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 22% Base de datos de trabajos entregados
- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N°084-2022- DI/FICA

La directora de investigación de la Facultad de ingeniería Civil y Arquitectura de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan de Huánuco

HACE CONSTAR que:

La Tesis titulada "**MUSEO DEL FUTURO COMO RECURSO INNOVADOR TURÍSTICO CULTURAL DE LA REGIÓN HUÁNUCO 2021**" del (os) Bachiller (s) **LOREÑA MEDRANO EDWING** en Arquitectura , Cuenta con un índice de similitud del 29 % verificable en el Reporte de Originalidad del software antiplagio Turnitin. Luego del análisis se concluye que, cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio, por lo expuesto la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias, además de presentar un índice de similitud menor al 35% establecido en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Huánuco, 15 de diciembre del 2022



.....
Dra. Ana María Matos Ramírez
Directora de Investigación FICA

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado	X	Segunda Especialidad		Posgrado:	Maestría		Doctorado
-----------------	---	-----------------------------	--	------------------	----------	--	-----------

Pregrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	INGENIERIA CIVIL Y ARQUITECTURA
Escuela Profesional	ARQUITECTURA
Carrera Profesional	ARQUITECTURA
Grado que otorga	
Título que otorga	ARQUITECTO

Segunda especialidad (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	
Nombre del programa	
Título que Otorga	

Posgrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Nombre del Programa de estudio	
Grado que otorga	

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	LOREÑA MEDRANO EDWING							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	928410506
Nro. de Documento:	47661959				Correo Electrónico:	LEMYJE07@GMAIL.COM		

Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:			

Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:			

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	X	NO					
Apellidos y Nombres:	Goicochea Vargas Víctor Manuel			ORCID ID:	https://orcid.org/0000-0003-4283-9210			
Tipo de Documento:	DNI	x	Pasaporte		C.E.		Nro. de documento:	22515431

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	Sánchez Murrugarra Ricardo
Secretario:	Verdi Chahua Xenia Rosario
Vocal:	Alvarado Huamán Lincoln Saúl
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	

5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)
MUSEO DEL FUTURO COMO RECURSO INNOVADOR TURÍSTICO CULTURAL DE LA REGIÓN HUÁNUCO 2021
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)
TITULO PROFESIONAL DE ARQUITECTO
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)			2022
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis <input checked="" type="checkbox"/>	Tesis Formato Artículo	Tesis Formato Patente de Invención
	Trabajo de Investigación	Trabajo de Suficiencia Profesional	Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos
	Trabajo Académico	Otros (especifique modalidad)	
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	Recurso	Innovador	Turístico
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto <input checked="" type="checkbox"/>	Condición Cerrada (*) <input type="checkbox"/>	
	Con Periodo de Embargo (*) <input type="checkbox"/>	Fecha de Fin de Embargo:	
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):			SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/>
Información de la Agencia Patrocinadora:			

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.

7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma: 		
Apellidos y Nombres:	LOREÑA MEDRANO EDWING	Huella Digital
DNI:	47661959	
Firma:		
Apellidos y Nombres:		Huella Digital
DNI:		
Firma:		
Apellidos y Nombres:		Huella Digital
DNI:		
Fecha: 22 de Diciembre del 2022		

ANEXOS 01

Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA								
Título: MUSEO DEL FUTURO COMO RECURSO INNOVADOR TURÍSTICO CULTURAL DE LA REGIÓN HUÁNUCO 2021								
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	DISEÑO
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable Independiente					Nivel De Investigación
¿Cómo será la propuesta de un museo del futuro como recurso innovador turístico cultural de la región Huánuco?	Proponer un museo del futuro como recurso innovador turístico cultural de la región Huánuco.	El desarrollo de un museo del futuro es un recurso innovador turístico cultural de la región Huánuco.	(V1) Museo del futuro	Función	J Programa arquitectónico	Encuesta	Cuestionario	El nivel de investigación es descriptivo
					J Zonificación	Encuesta	Cuestionario	
					J Flujograma	Encuesta	Cuestionario	
				Forma	J Orgánica (Curvo)	Encuesta	Cuestionario	Tipo De Investigación El tipo de investigación es cuantitativo
					J Textura	Encuesta	Cuestionario	
					J El Terreno	Encuesta	Cuestionario	
Geografía	J El Clima	Encuesta	Cuestionario	Diseño De Investigación El tipo de diseño de investigación es NO EXPERIMENTAL				
	J El Clima	Encuesta	Cuestionario					
Problema Especifico	Objetivo Especifico	Hipótesis Especifico	Variable Dependiente					
¿Qué espacios arquitectónicos debe tener el museo del futuro para el desarrollo de actividades turísticas culturales de la región Huánuco?	Identificar los espacios arquitectónicos que debe tener el museo del futuro para el desarrollo de actividades turísticas culturales de la región Huánuco.	Los espacios arquitectónicos que tendrá el museo del futuro permitirán el desarrollo de actividades turísticas culturales de la región Huánuco	(V2) Recurso Innovador Turístico Cultural	Turismo cultural	J Diversidad cultural	Encuesta	Cuestionario	Universo Está conformada por toda la población turística de ciudad de Huánuco. (turistas internacionales, nacionales y locales)
					J Actividades culturales	Encuesta	Cuestionario	
					J Espacios culturales	Encuesta	Cuestionario	
Innovación tecnológica	J Equipos Tecnológicos	Encuesta		Cuestionario				
	J Materiales de tecnología	Encuesta		Cuestionario				
Dispositivos digitales	J Realidad virtual	Encuesta		Cuestionario				
	J Realidad aumentada	Encuesta		Cuestionario				
	J Proyección holográfica	Encuesta		Cuestionario				
Muestra Muestra es no aleatoria								